MAGYAR FELIRAT **STEAMES TELJES JÁTÉK**
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

AMERICAN NIGHTMARE

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

MEGÉRKEZETT AZ ÉV LEGŐRÜLTEBB JÁTÉKA!

SAINTS ROW IV

FEHÉR HÁZ, MÁTRIX ÉS SZUPERERŐK – EXKLUZÍV TESZT HAT OLDALON!

TESZTEK:

SHADOWRUN RETURNS
DOTA 2
MOTOGP 13
CIVILIZATION V: BRAVE NEW WORLD

ELŐZETESEK:

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
MERC ELITE
SKYLANDERS: SWAP FORCE
SCROLLS
METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

1995 Ft 2013. 08.
9 771217 638003 13008

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOKKAL

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Féléves előfizetés (6 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Éves előfizetés (12 lapszám) + 1 választható LEGO játék
Új előfizetőknek: **15.490 Ft**	Új előfizetőknek: **18.990 Ft**	Új előfizetőknek: **25.990 Ft**
Hosszabbítóknak: **14.990 Ft**	Hosszabbítóknak: **17.990 Ft**	Hosszabbítóknak: **24.990 Ft**

AZ ELŐFIZETÉSEK MELLÉ VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOK:

LEGO 76001

A Denevér Bane™ ellen: Tumbler üldözése

Elemek száma: 367 Minifigurák száma: 3

LEGO 6863

Batwing csata Gotham fölött

Elemek száma: 278 Minifigurák száma: 3

LEGO 9471

Uruk-hai™ serege

Elemek száma: 257 Minifigurák száma: 6

LEGO 9494

Anakin's Jedi Interceptor™

Elemek száma: 300 Minifigurák száma: 5

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36 20-599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

- **ALAN WAKE VISSZATÉRT**
- **A SAINTS ROW IV A KIRÁLY!**

A PC Guru és az időgép kapcsolata

Ha lenne egy időgépem, nem csak a lottószámokat igyekezném jó előre kifürkészni, de azt is kideríteném, hogy pontosan mikor jelennek meg a jövő játékai. A PC Guru magazin megjelenési dátumai ugyanis nem hasraütés-szerűen alakulnak ki, hanem minden év decemberében előre el kell tervezni a következő évet, többek között azt is, hogy mely napokon fog utcára kerülni a következő évfolyam 12 száma. Decemberben azonban csak a legritkább esetben lehet tudni, hogy augusztusban mikor debütálnak a játékok, ezért van az, hogy a megjelenési dátumunk miatt lecsúszunk bizonyos címek tesztelési lehetőségéről, mint például most a The Bureau: XCOM Declassifiedről vagy a Splinter Cell: Blacklistről. Ha tehát lenne egy időgépem, akkor tudtam volna, hogy idén augusztus 20-án érkezik a nagy nyári játékok jelentős része, és úgy lőttük volna be a megjelenési dátumot, hogy az említett nagy címek tesztjei is bekerülhessenek ebbe a számba. De nincs időgépem...

Csüggedni persze egyáltalán nem kell, hiszen szeptemberben minden részletre kiterjedő tesztekkel jelentkezünk majd, illetve most sem maradtok jóság nélkül, elvégre júliusban minden lehetőséget bevetve küzdöttünk azért, hogy még a megjelenés előtt letesztelhessük nektek a Saints Row IV-et, és a fáradozásaink sikerrel jártak. Hatoldalas megatesztünket nem csak azért ajánlom nektek, mert a Saints Row legújabb részének képében megérkezett az év legőrültebb játéka, de azért is, mert JohnBart kolléga tényleg mindent feltérképezett a virtuális Steelportban, így teljes képet kaphattok a játékról, mielőtt a boltok pénztáraihoz fáradnátok.

Azzal pedig valószínűleg senkinek nem okozok meglepetést, ha elárulom, hogy az előző teljes játékunk, az Alan Wake igen népszerű volt a körötökben, és szerencsére most itt a spin-off epizód, ami ugyan hangulatában és léptékében jelentősen eltér az eredeti játéktól, ennek ellenére jófajta szórakozás. A sorok között olvasva sok minden kiderül Alan világáról, és persze akcióban sem lesz hiány. Izzítsátok hát az elemlámpákat, és vessétek bele magatokat az újabb kalandba! Négy hét múlva ismét találkozunk, egy tesztekkel teletömött magazinnal és egy „halálí" teljes játékkal várunk benneteket. Addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

Saints Row IV

Voltak ugyan félelmeink a minőséget és a tartalmat illetően, de a Saints Row IV az idei év egyik legkellemesebb csalódása!

A HÓNAP TESZTJE

Shadowrun Returns

Nagyon szurkoltunk, hogy végre készüljön egy rendes Shadowrun videojáték, és az imáink meghallgatásra találtak!

A HÓNAP ELŐZETESE

Assassin's Creed IV: Black Flag

Még két és fél hónap, és itt a legújabb Assassin's Creed. Négyoldalas előzetesünkből kiderül, hogy mire lehet számítani.

A Dota 2 megjelenésével a szerkesztőség egy részén eluralkodott a MOBA-őrület, és mivel lassan nem telik el úgy hónap, hogy ne jelentenének be egy ilyen játékot, adott a kérdés, hogy ti miképp viszonyultok a műfajhoz?

Bate

Pont úgy vagyok vele, mint az MMOG műfajjal, kerülöm, mint a tojáslevest! Persze biztos jó móka, de mikor hallom, hogy Chris hogyan szuszog játék közben, és látom, hogy miképp vörösödik egyre inkább a feje a játékostársaitól, akkor valahogy nem bánom, hogy nem játszom egy MOBA-val sem.

Miguel

Annyira fogalmam sincs, mi ez, hogy elsőre azt hittem, Bate valami káromkodással kapcsolatban kérdez (simán kinézem belőle). Szóval úgy viszonyulok, hogy nem foglalkozom vele, elég sok őrületben vettem már részt, épp ideje, hogy egyből kimaradjak.

Chris

Eleinte nem érdekelt a műfaj, mert sok rosszat hallottam a közösségéről. Aztán mégis adtam egy esélyt a Dota 2-nek, és nem bántam meg. Tök jó kis játék! De most szünetet kell tartanom, mert három agyvérzés és egy elhatalmasodó Tourette-szindróma miatt jelenleg kezelés alatt állok.

JohnBart

Nagyjából úgy, mint politikus a választóihoz a ciklus közepén, azaz nem érdekelnek. A műfaj érdemeit mindenesetre elismerem, országos jóbarátom is veterán dotás, szóval IceFrog (és az őt megelőző fejlesztők) tényleg ráéreztek valamire annak idején...

Wilson

Habár időm nem nagyon van rá, úgy két éve MOBA-zom, kipróbálva gyakorlatilag mindent, ami a piacon van. Ebben a hónapban például Németországig utaztam, hogy megnézzek egyet, és nem bántam meg. Oké, erről azért a felkínált sültkolbász és a paintball is tehet...

Midnite

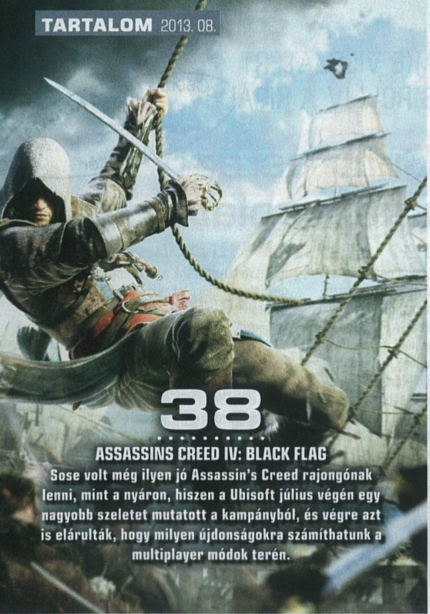
Pont úgy vagyok a MOBA- játékokkal, mint a zsiráffal: szívesen megnézem messziről, hisz szép is, jó is, érdekes is, de otthonra azért nem kéne. Meg aztán, túl népszerű is mostanság a műfaj – majd kipróbálom akkor, ha retró lesz és majdnem mindenki elfelejtette.

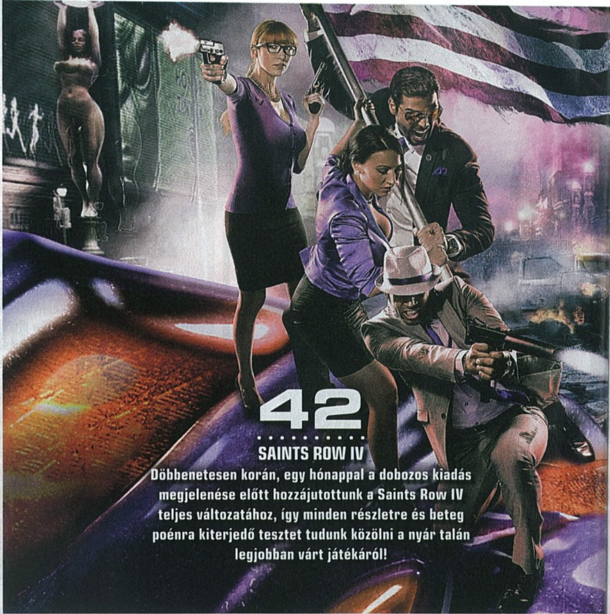
Chocho

A MOBA számomra még ingoványos talaj, és mivel nem vagyok nagy multis hős, ezért egyelőre távol tartom magam tőle. Meg aztán Chrisnek is addig marad haj a fején, amíg fejest nem ugrok valamelyik DotA 2 meccsébe, hogy szakszerűen szétbarmoljam a csapatjátékot.

Mo

Bár látom a műfaj tömegeket megmozgató vonzerejét, én személy szerint különösebben nem vagyok oda érte. A végtelenül sok beletehető játékóra egy dolog, a nagyobbik bökkenő inkább az online közösségek sokszor minősíthetetlen hozzáállása – persze tisztelet a kivételeknek.





Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
012 Indie-hírek
014 Maia
015 The Forest
016 Crime & Punishments: Sherlock Holmes
018 Scrolls
020 Hellraid
022 Hellraid interjú
024 Metal Gear Solid V
026 Merc Elite
030 Alien Rage
032 Skylanders Swap Force
034 The Witness
036 Project CARS
038 Assassin's Creed IV

TESZT

042 Saints Row IV
048 MotoGP 13
050 Shadowrun Returns
054 Joe Danger 1+2
056 Element4l
057 Dusty Revenge
058 Civilization V: Brave New World
060 The Sims 3: Egyetemi évek
062 Face Noir
064 Knights of Pen and Paper
065 Borderlands 2: Tiny Tina's Assault on Dragon's Keep
065 Call of Duty Black Ops II: Vengeance
066 Rogue Legacy
068 Dota 2
072 The Raven: Legacy of a Master Thief, Chapter 1
074 CastleStorm
076 Tales of Xillia
078 PlayStation Vita tesztek
080 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

088 Starcraft II, Korea és az eSport – 2. rész

HARDVER

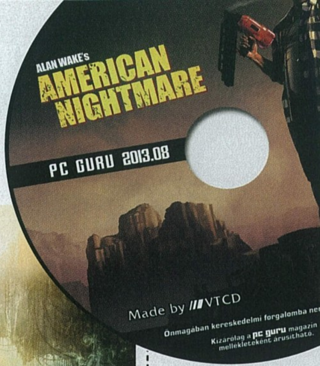
096 Hardverhírek
098 Dell Alienware M17X R5
100 SAMSUNG T24C370
101 Hardverbemutató
102 Sony VAIO E17
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

082 Klasszikusok újrajátszva
084 Minecraft-rovat
086 MOBA-rovat
090 Top 5 legjobb vétel
091 Nosztalguru
092 Gondolatébresztő
094 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet

DVD-TARTALOM

Ingyenes porszívó-szimulátor videotesztekkel tálalva

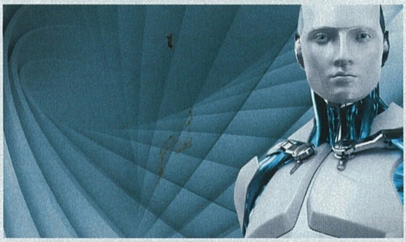


PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Jöhet hőség, jöhet jég, minket semmi sem állíthat meg, ha videotesztek készítésére adjuk a fejünket! Bár legutóbbi számunk esetében kénytelenek voltunk hanyagolni rovatunkat, mert egész egyszerűen egy deka hely sem maradt DVD-mellékletünkön, most pótoljuk a lemaradást, és öt tétellel próbálunk kedveskedni nektek. Górcső alá vettük a Company of Heroes 2-t, az új Mortal Kombatot, a Remember Me-t, a Deadpoolt, valamint az eszméletlenül hangulatos The Last of Ust. Ezenkívül mozielőzetesekkel is várunk titeket!

JÁTÉKVIDEÓK — TRAILEREK

Teljes játékunk barátságos mérete miatt DVD-mellékletünkön rengeteg hely maradt különféle videomatériák felpakolására, melyek megtekintése kellemesen hűsítő lehet ebben a tikkasztó hőségben. Rögtön ott van például három szuperlátványos előzetes a Battlefield 4-ből, és egy 13 perces játékmenet-bemutató az Assassin's Creed 4-ből. Ezenkívül feltettük lemezünkre két várva várt szuperprodukció, a Titanfall és a The Division E3-as bemutatóját is – a két program 2014 legütősebb alkotásának ígérkezik.



TURKÁLÓ — SZOFTVEREK

Felhasználói programokat tömörítő Turkáló könyvtárunkban sok hasznos, friss verziószámú, ingyenesen használható program lapul. Akadnak ott remek képnézegető programok, mint például Chris kedvence, a Fastone Image Viewer vagy az Irfanview, de akár olyan ingyenes CD/DVD író progit is találhattok, mint az Ashampoo Burning Studio. Ezenkívül hasznos rendszerkarbantartó, optimalizáló és biztonsági szoftverek is megtalálhatók lemezünkön, a szokásos ESET Smart Security mellett.

TURKÁLÓ — INGYENES JÁTÉKOK

A különféle farmolgatós, felhőkarcolós, szemeteskocsis, és ki tudja, milyen szimulátorok után körülnéztünk, melyek azok az ingyenes letölthető tételek, melyek a legnagyobb döbbenetet váltják ki szerkesztőségünk sokat látott tagjaiból. Így akadtunk rá a golflabda szedegető autó szimulátorra, a robotporszívó-szimulátorra, valamint a véres űrhajón tevékenykedő takarítószemélyzet-szimulátorra. A programokat megtaláljátok DVD-mellékletünk Játékok könyvtárában – sok sikert és jó szórakozást a kipróbálásukhoz!

ÍZELÍTŐ

Az év legmelegebb napjait lassan magunk mögött tudhatjuk, elkezdhetjük hegyezni a sulis ceruzákat, és összekapargathatjuk a körzőre és vonalzóra valót. De mielőtt visszatérnétek a mókuskerékbe, lapozzátok át remek kis magazinunkat, valamint helyezzétek be lemezmellékletét a DVD-meghajtótokba, hiszen nemcsak egy kiváló teljes játék kapott rajta helyet, de rengeteg ingyenes szoftver és jó pár videó is! Csokorba gyűjtöttünk egy rakás látványos mozgóképet, frissítettük felhasználói programokkal tömött turkálónkat, és megtöltöttük a PCG Live könyvtárunkat is, ahol most is kiváló videotesztek és mozielőzetesek várnak rátok.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

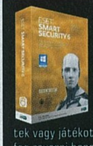
Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 7V6HSD3C



Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 6**-os verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. október 1-ig** érvényes.

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

[ÍRTA WILSON] **Egy hónappal a rémálmok kezdete után Alan Wake visszatért, hogy Bright Fallstól távol, a sivatagos Arizonában is rendet tegyen, csakhogy a nyomában most egy pszichopata gyilkos lohol...**

A kármennyire is fantasztikus játék az Alan Wake (és nemcsak azért, mert a múlt hónapban ez volt a teljes játékunk), nem sokon múlott, hogy nem rántotta magával az egész Remedyt. A finnek az első két Max Payne-nel és a jogok átadásával degeszre keresték magukat, így kényelmesen, nagypapás tempóban kísérletezhettek éveken át, míg rá nem jöttek, hogy az eredeti, sandbox világú Alan Wake nem működik. A teljesen átformált játék végül jókora csúszások után megjelent, ám arra senki nem számított, hogy (a kritikai sikerei ellenére) a vásárlók nem tódulnak majd a boltba a saját példányukért – éppen ezért volt kétséges, hogy valaha folytatódik-e a hellyel-közzel lezárt sztori. Aztán mégis csoda történt: két évvel az eredeti után, 2012 telén megjelent az Alan Wake's American Nightmare.

A játék aktiválásához szükséges Steam-kódot ezúttal is a DVD-tasakra nyomtatva találhatjátok meg.

KISVÁROSI RÉMÁLMOK

Az American Nightmare kapcsán a legfontosabb tudnivaló, hogy ez nem második rész és még csak nem is folytatás. Tulajdonképpen egy mellékszál, egy önállóan futó Alan Wake epizód, amely ugyan az eredeti sztorija után játszódik, de nem egészen úgy meséli tovább az eseményeket, ahogy az egy ilyen típusú játéktól elvárható lenne. Ugyanis... nos, aki még nem ért az AW végére, ugorjon egy bekezdést (és közben sokszor kérjen bocsánatot a gaztettért, vezeklésül pedig pattanjon a gép elé).

Alant utoljára a második DLC-ben, a The Writerben láthattuk, ahol még mindig a sötétség foglya volt. Hosszú és kitartó küzdelem árán átverekedte magát a főbb karakterek árnyképein, visszatérve a kabinba, oda, ahol az egész történet kezdődött. Miután sikerült egyesülnie őrült énjével, leült az írógépe elé, hogy megírja a Visszatérést, a művet, amellyel talán végre hátrahagyhatja a rémálmokat...

Itt azonban nincs se kabin, se Bright Falls. Az American Nightmare helyszíne a Night Springs nevű városka, a hőgutával átitatott Arizona vadregényes vidékén. Alan itt epizódszereplő, méghozzá szó szerint, hiszen abba a Night Springs sorozatba

A helyszínváltás kifejezetten jól sült el: Night Springsben a sivatag, a por és a tikkadt vidék uralkodik, szemben Bright Falls mesés erdőivel, égbe nyúló hegycsúcsaival.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

Az ellenfelek megölésének művészete semmit sem változott, vagyis az American NIghtmare-ben is a zseblámpa lesz a leghasznosabb társ, és csak utána jut szerep a lőfegyvereknek

csöppen bele, amely az előző játék televízióin futott, és ahol az egyik epizódot – az American Nightmare-t – ő maga írta. Hősünk ezúttal a sötétség egy új lovagját, saját gonosz alteregóját, Mr. Scratch-et próbálja levadászni, ehhez azonban újra kell írnia a valóságot. Méghozzá többször is...

IDÉTLEN IDŐKIG

Mivel a realitás nem szereti, ha noszogatják, pláne ha olyan események felé terelik, amely nem szerepelt az univerzum előre megírt sorsában, ezért cseppet sem lesz egyszerű séta Mr. Scratch grabancának elkapása. Az ötórás történet során többször is meg kell fordulnunk az American Nightmare alig pár helyszínén, ám ez valami csoda folytán mégsem válik monotonná. Az ismétlődéssel járó unalom elkerülésének ötlete ugyan nem eredeti (az „Idétlen időkig" című filmből származik), mégis nagyon jól sül el, így bátran kijelenthető, hogy az American Nightmare egy kifejezetten izgalmas epizód. Sok változást a játékmenetbe nem hoz, azt leszámítva, hogy a bejárható területek valamivel nagyobbak, mint a kisebb szakaszokra szabdalt Bright Falls, így a megnövelt mozgástér nagyobb szabadságot ad. Természetesen most is vannak gyűjtögetni valók (elsősorban hátrahagyott papírlapok), és persze ellenfelek. Utóbbiból viszont tényleg sok akad: az American Nightmare egyértelműen a harcra van kihegyezve, és mivel ez már az Alan Wake-ben is remekül működött, ezért itt sem lehet panasz rá. Habár mechanikailag nem változott semmi (még mindig a zseblámpával kell lefejteni a sötétséget, és csak aztán jöhet a golyó), valamiért mégis sokkal pörgősebb és izgalmasabb minden küzdelem. Alan és az ellenfelek mozgása is rengeteget javult, és valahogy a fegyverek is hihetőbbek. Ráadásul sokkal több is van belőlük: felvehető géppuska, szögbelövő, nyílvető és villanógránát is. Természetesen az eszközök nem az égből hullanak, hanem ládákban találhatók, és megfelelő mennyiségű jegyzetlap összeszedésével lehet megszerezni őket.

A rengeteg fegyver és a húsz méterenként lepakolt, utánpótlással tömött szekrények miatt az American Nightmare érezhetően könnyebb, mint az Alan Wake, ezért ha valaki jót akar magának, akkor nem Normal, hanem Nightmare nehézségi szinten áll neki a sztorinak. A megnevezés ne riasszon el senkit, nem okoz sem rémálmokat, sem idegőrlő pillanatokat, csupán arra a szintre helyezi a kihívást, ahol alapállapotban lennie kellene.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
Remedy

MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
Nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU 2 GHz-en, 512 MB VGA (DirectX 10 kompatibilis), 2 GB RAM, 8 GB HDD

INFO

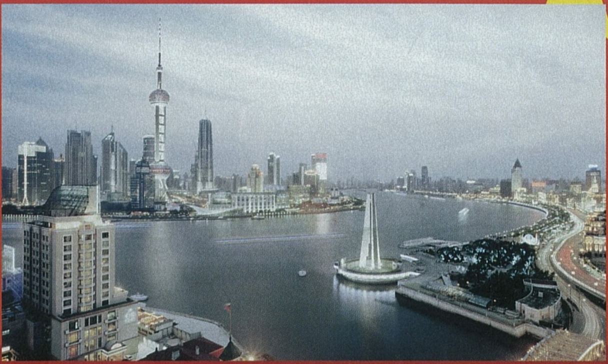
Az Alan Wake-sorozat önállóan futtatható epizódja új történettel és egy új, Arcade játékmóddal folytatja tovább a rémálmokat.

A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Az American Nightmare azonban itt nem ér véget, sőt, a történet befejeztével is tartogat meglepetést és látnivalót. Szerencsére nem multiplayerről van szó, hanem egy úgynevezett Arcade módról, ami az elmaradhatatlan hordázást hozza be az Alan Wake univerzumba. Természetesen sztoriról itt egyáltalán nem beszélhetünk, az egyetlen cél túlélni a napfelkeltéig, ami kereken tíz percig tart, eközben pedig hullámokban érkeznek az egyre szívósabb ellenfelek. Helyszínből összesen öt darab van, és tulajdonképpen pályából is, s bár a tényleges szám tízre rúg, ennek a fele a Normal, a másik pedig a Nightmare változatot jelenti. Az Acrade módban minden megölt ellenfél után pont jár, és ha sikerül egyhuzamban, sérülés nélkül több ellenfelet is megölni, akkor egy számszerűsített szorzó is megjelenik. A feladat értelemszerűen a lehető legtöbb pont bezsebelése, amit a játék csillagokkal jutalmaz. Minden pályán maximum hármat lehet összeszedni, és muszáj is, mert az utolsó, mindent eldöntő térképhez 24 csillagra lesz szükség.

Talán ebből is látszik, hogy bár az American Nightmare tartalomban és kidolgozottságban nem tud felnőni a legendás elődjéhez, mégis egy kiváló játék egy hihetetlenül jó világban. A tökéletesített harcrendszer, a látványosabb grafika, a sokat optimalizált motor és a remek hangulat miatt legalább akkora élmény az időtöltés Night Springsben, mint Bright Fallsban. Bár vakációnak azért ez sem nevezhető...

Szabad a vásár Sanghajban: már lehet konzolt kapni a városban



13 év után feloldotta a konzolok eladására vonatkozó tiltását **Kína**, legalábbis egyetlen városban, Sanghajban. Az ország ipari központja jelenleg az egyetlen olyan pont a határokon belül, ahol a külföldi konzolgyártók termékei legálisan megvásárolhatók. A tesztprogramként működő kezdeményezés célja, hogy felmérje, milyen hatásokkal jár a tiltás feloldása. A konzolok embargóját a vezetés 2000-ben vezette be, megtiltva a konzolok gyártását, árusítását és importálását, mivel a kulturális minisztérium szerint az efféle videojátékok káros hatással vannak a fiatalok mentális fejlődésére. Az intézkedés kizárólag a konzolokra vonatkozott, a PC-s szoftverekre nem: ez a magyarázata annak, hogy a kínai videojáték-piacot miért az MMO-k uralják. A folyamatosan növekvő szegmens 2013-ra várhatóan már 9,2 milliárd dollárt fog érni, de ez az érték csak nőhet, különösen a PlayStation 4 és az Xbox One kiadásával. A tiltás mindenesetre nem volt teljesen hatékony, jogi kiskapukkal eddig is lehetett konzolt kapni az országban: 2012 októberében az Xbox 360 úgy jelenhetett meg, hogy az árusok nem játékgépnek kategorizálták be, hanem az oktatást és a gyógyászatot elősegítő termékként, így kerülve el a törvényszegéssel járó esetleges büntetéseket.

Új belsőt kapott az End of Nations

Minden, amit a legutóbbi **End of Nations** előzetesünkben írtunk, már nem igaz. No, nem azért, mert hazudtunk, hanem mert a játék kiadói feladatait ellátó Trion Worlds előbb az eredeti fejlesztőcsapatot, aztán az elkészült mű nagy részét a kukába küldte. A játék ennek ellenére nem szűnt meg létezni, sőt, de már nem masszívan online stratégiai játék lesz, hanem MOBA. Az éles váltáson átesett program a Trion szerint jó úton halad a népszerűség felé, az alfatesztelők szinte mindegyike imádja az új verziót, és hamarosan a nagyközönség is megismerkedhet a szinte alapjaitól újratervezett End of Nationsszel.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

ÚJ TULAJNÁL A DESURA

Ritkán időzítenek a nyári uborkaszezon közepére szinte mindenkit meglepő hírt, az idei július mégis tartogatott ilyet: új tulajhoz került a **Desura**. Az elsősorban indie játékok és modok terjesztésére szakosodott, Steam-szerűen működő, de azzal semmilyen szempontból nem rivalizáló szolgáltatás vevője az a Linden Labs, amely főleg a valamilyen megmagyarázhatatlan okból még mindig sokak által használt Second Life fölött bábáskodik. Az eddig kizárólag játékfejlesztéssel foglalkozó cég számára a Desura ugródeszkát jelent, amivel kiszolgálhatják a kreatív fejlesztők minden igényét. A tulajdonosváltás nem jár szolgáltatáskieséssel – játékok nem tűnnek el a bolt adatbázisából, és a közeljövő megjelenési ütemterve sem borul fel.

BEZÁRT A PHENOMIC

Elérte Németországot az Electronic Arts hatalmas leépítési hulláma: július közepén hivatalosan is bezárt a **Phenomic**. A Frankfurt mellett, Ingelheimben székelő stúdió elsősorban a SpellForce sorozatról volt ismert, de nevükhöz kötődik a Command and Conquer: Tiberium Alliances is. A 60 főt foglalkoztató Phenomic 1997-ben jött létre, de függetlenségüket csak kilenc évig tudták megőrizni. 2006-ban kerültek az Electronic Arts istállójába, legnagyobb sikerüket is itt, az említett Command and Conquerrel érték el, amely két hónap alatt egymillió aktív játékost szerzett. A Phenomic bezárása ellenére az EA nem szándékozik kihátrálni a stratégiai játékok mögül: jelenleg minden erejükkel a free-to-play Command and Conquerre, illetve a MOBA-stílusú Dawngate-re koncentrálnak.

PERLI A THQ-T A SEGA

Amikor megfogadtuk, hogy az üzleti hírek hasábjain belül több **THQ**-val kapcsolatos hír nem lesz, akkor még nem tudtuk azt, amit most, vagyis hogy a történetnek koránt sincs vége. A névlegesen még mindig létező kiadó már eddig is állandó vendége volt az amerikai bíróságoknak, és ez a közeljövőben sem fog változni. A pert ezúttal a japán székhelyű SEGA indította – állításuk szerint a THQ 630 ezer fonttal, közel egymillió dollárral tartozik a Company of Heroes 2 steames előrendelései után. 2012 szeptembere és 2013 januárja között 20.755 ember rendelte elő a stratégiai játékot, és mivel a THQ ekkor már csődvédelem alatt állt, ezért az említett időszak alatt befolyt összeg egésze már a játék új tulajdonosát, vagyis a SEGA-t illeti.

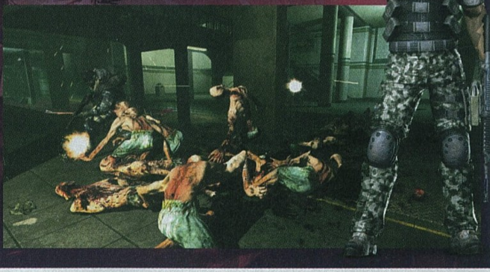
OKTÓBERBEN JELENIK MEG A WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4, PC-RE, PLAYSTATION 3-RA ÉS XBOX 360-RA.

Októberben rajtol az F1 2013

Október első hetére időzítette be a **F1 2013**-at a Codemasters. A piac egyetlen hivatalos Formula 1 játéka több ponton is szakít az eddigi ütemtervvel. Bár az elvárhatót hozza – vagyis a legfrissebb szezon aktuális istállóit, pilótáit, műszaki hátterét –, viszont csavar egyet a képleten. A F1 2013 ezért két változatban kerül a boltokba. A sima, alcím nélküli kiadás a fentieken kívül egy, a nyolcvanas évek inspirálta klasszikus módot is kínál. Lesz viszont egy úgynevezett „Classics Edition" is, amely már vaskosabb tartalommal bír: az előbbieken túl a kilencvenes évek legendáit is tartalmazza, például plusz pályákat (Imola, Estoril), és olyan bajnokokat, mint Alain Prost, Eddie Irvine vagy Jacques Villeneuve. A bónusztartalomból az olcsóbb kiadást választók sem lesznek kirekesztve, a hiányzó szeletet DLC formájában vásárolhatják majd meg. Az F1 2013 PC-re, PS3-ra és X360-ra érkezik, a sorozat csak jövőre költözik a következő generációs konzolokra.

Nyugaton is megjelenik az F2P Fear Online

Habár a Warner jelenleg egyáltalán nem mutat érdeklődést a F.E.A.R. franchise iránt, ez nem jelenti azt, hogy végleg le kellene mondanunk minden idők egyik legnehezebben értelmezhető történetéről. A sorozat kulcsait az Inplay Interactive és az Aeria Games kapta meg, így nyugaton is – legalábbis Amerikában biztosan – megjelenik az eredetileg az ázsiai piacra szánt **F.E.A.R. Online**. A horrorsorozatot free-to-play shooterként folytató epizód kihajítja a szólómódot, és kizárólag a multiplayerre fókuszál. A két oldal (Armacham Technology Corporation, F.E.A.R. Team) tíz térképen esik egymásnak, többek között a legutóbbi F.E.A.R-ből átemelt Soul King módban. Lesz azért történet is, a kooperatív küldetések a Project Origin eseményeivel párhuzamosan játszódnak, négy fő részvételével ásva a központi konfliktus gyökerei után. Nem ez a F.E.A.R. első próbálkozása az F2P kategóriában: az Online eredetileg 2010-ben debütált, de a megjelenésig sosem jutott el. Talán majd most.



Törölték a FEZ folytatását

A már az első játéka kiadása előtt sokak számára maximális arroganciát és pökhendiséget mutató, ezt pedig a FEZ kiadása után a négyzetre emelő Phil Fish meglehetősen gyorsan tett pontot az alig pár hete bejelentett **FEZ II** végére: a játék fejlesztése leállt. Az ok? Fishnek elege lett abból, hogy mindenki őt támadja. Legutóbb a Gametrailers egyik adásában vették elő, meglehetősen amatőr módon pocskondiázva a fejlesztőt. Fish azóta lezárta Twitter-profilját, bejelentette, hogy otthagyja az egész játékipart, és azóta elő se merészkedett a barlangjából. Kíváncsian várjuk a fejleményeket!

Kétmillió Torchlight II a piacon

Nem tántorította el a játékosokat a Diablo III megjelenésének közelsége a **Torchlight II**-től: már kétmillió eladott példánynál jár a játék. A hack 'n' slash ezt az eredményt egyetlen platformon (PC), alig 10 hónap alatt érte el. Miért olyan nagy eredmény ez, tekintve, hogy már a Torchlightnak is sikerült ugyanez? Mert az elődnek ehhez két év kellett, vagyis kétszer ennyi idő! A Torchlight II népszerűsége a Steam Workshop támogatás bevezetését és a vaskosabb rajongói modok megjelenését követően kapott szárnyra: hivatalos bővítményről, DLC-ről egyelőre még nem esett szó.

Tovább zsugorodott az immáron két éve lejtmenetben lévő World of Warcraft előfizetői tábora. Minden idők legnépszerűbb online szerepjátéka már „csak" 7,7 millió aktív felhasználóval rendelkezik. Az Activisionnek nincs félnivalója, a WoW még mindig masszív hasznot termel, bár a szám megtévesztő, ugyanis a játékosok nagy része Ázsiában aktív, ahol egyes régiókban nem havi 15 dollárt, hanem óradíjat kell fizetni.

PC-re költözik a jelenlegi konzolgeneráció egyik legkultikusabb játéka. Az eredetileg PS2-re szánt Deadly Premonition az elmúlt pár év egyik legmegosztóbb játéka – spártai tálalása, illetve a minden szempontból szürreális története miatt 3 és 10 pontos értékelést egyaránt kapott. A japán horrorjáték még az év vége előtt felkerül a Steam kínálatába, minimálisan kibővített tartalommal.

Videojáték fejlesztésébe kezdett Neil Gaiman, a fantasy- és horror műfaj legendája. Az Amerikai Istenek regény és a Sandman képregények szerzője a The Odd Gentlemen stúdióval bútorozott össze. A Wayward Manor néven futó játék egy olyan szellem történetét kíséri végig, aki semmi másra nem vágyik a túlvilágon, mint nyugalomra, csakhogy a terv kivitelezését az egykori házába beköltözött suhancok zavarják meg.

Nem az augusztus 15-én megjelenő Space Hulk az egyetlen képviselője a sírból visszahozott sorozatok kategóriájának a Games Workshop háza táján. A Warhamerről ismert cég a nyolcvanas évek egy másik elfeledett klasszikusát, a Chainsaw Warriort is leporolja. Miért klasszikus? Mert a CW szinte az egyetlen olyan társasjáték, amely egyetlen résztvevő köré építette fel a történetét – vagyis tökéletes alapanyag egy videojátékhoz.

AZ EREDETILEG WII U EXKLUZÍVNAK SZÁNT RAYMAN LEGENDS NEMCSAK PS3-RA ÉS X360-RA, DE PC-RE IS MEGJELENIK.

Készül a Men of War: Assault Squad 2

Leporolja legnagyobb, legegészségesebb fejőstehenét az orosz 1C Company: még idén megjelenik a Men of War-széria új epizódja. A **Men of War: Assault Squad 2** a második világháborús hadszíntérhez kanyarodik vissza, és az elődjéhez hasonlóan ebben sem lesz rendes, hagyományos kampány. Ehelyett egyedül vagy többedmagunkkal letudható skirmish-missziók várhatók: kooperatív módban 8, multiplayerben pedig 16 fő részvételével. Az öt frakció küzdelme az európai, a kelet-európai, az észak-afrikai és a csendes-óceáni csataterekre kalauzol el, feljavított grafikával, finomhangolt tálalással, Steam Cloud és Steam Workshop támogatással. A fejlesztői feladatokat ezúttal is a német Digitalmindsoft látja el, amely már 2006 óta ontja magából a Men of War-család tagjait; legutóbb 2012-ben, az Assault Squad első és egyetlen kiegészítőjének GOTY-kiadásában működött közre.

Digital Reality: vége a dalnak

Habár a hivatalos álláspont szerint csak egy játékot töröltek, a szakma gyakorlatilag kész tényként kezeli a hírt: a jelenlegi formájában vagy megszűnik, vagy határozatlan ideig pihenőre megy a **Digital Reality**. Minden idők egyik legismertebb és legsikeresebb hazai stúdiója nem először van válságban, története során már többször is megkörnyékezte a teljes bezárás veszélye, de eddig mindig akadt olyan vastag pénztárcájú hős, aki a segítségükre sietett. A DR az elmúlt pár évben kifejezetten aktív volt: a Docler-birodalom támogatását élvező stúdió kiadói részleget is indított, ám a Digital Reality mindkét ága több tízmilliós veszteséget termelt. Szakmai sikerük csúcsát az Imperium Galactica után két évtizeddel, a Sine Mora megjelenésével érték el, ami minden idők legmagasabb Metacritic-értékelésével rendelkező hazai játéka. A saját és a DR érdekében is inkább erről emlékezzünk rájuk, és ne a Digital Reality Publishing által fémjelzett Bang Bang Racingről, vagy a hasonlóan kétes színvonalú, a tower defense stílust a rockabillyvel keresztező Dead Blockról.

Augusztusi számok

4 év	telt el a következő generációs konzolokra és PC-re szánt The Crew fejlesztésének megkezdése óta.	2 millió	SimCity talált eddig gazdára az Electronic Arts számításai szerint. A kiadó szerint a kezdeti nehézségek ellenére a játék sikeres.
123 ezer	dollárt szedett össze Kickstarter-adakozóktól a „The Doom That Came to Atlantic City" nevű táblás játék, de a fejlesztése becsődölt.	15,8 millió	dolláros veszteséget volt kénytelen elkönyvelni az elmúlt három hónapban az egykori birodalom, a saját súlya alatt nyögő Zynga.
1,5 millió	darab fogyott az eredetileg iOS-re, majd PC-re is kiadott Superbrothers: Swords and Sorcery nevű indie játékból	8,2 milliárd	dollárért vásárolta meg a függetlenségét a Vivendi birodalomtól az Activision Blizzard. Ez a legnagyobb indie stúdió a világon!

RETRO 1999/08

A PC Guru 14 éve megjelent, **1999/08**-as száma a klasszikus éra egyik legütősebb darabja. Már a spártaian egyszerű címlap is vonzza a szemet, hát még ha figyelembe vesszük, hogy nem más van rajta, mint a legendás Dungeon Keeper 2!

TELJES JÁTÉK

Az ekkoriban még javában dúló mecha-láz miatt a magazin mellé a MechWarriorra emlékeztető Earthsiege 2 járt, ráadásul extra lemezen – a második korongot kellett berakni a gépbe a jövő háborújának elindításához.

A HÓNAP HÍRE

Habár kicsivel korábban, az E3-on jelentették be, a hónap legizgalmasabb híre mégis az első izmosabb Deus Ex galéria volt. Ekkor még csak nem is sejthettük, hogy egy olyan játéklegenda van születőben, amely alapjaiban ír újra mindent, amit a történetmesélésről és a cRPG-élményről tudtunk!

A HÓNAP ELŐZETESE

A Deus Exszel ellentétben az egykori Acclaim grandiózus játéka már jóval közelebb volt – Mocsy Shadow Man előzetese egy közel végleges változat alapján készült, így személyes tapasztalatok alapján írhatta meg az első infókat a játékról.

Már alig várom a kész játékot, biztosan végigjátszom.

A HÓNAP TESZTJE

Nehéz kiemelni egy tesztet ebből a hónapból, mert kifejezetten kevés játék volt, ami 90% alatti értékelést kapott volna, sőt: egykori kollégánk, Dauby 99%-kal jutalmazta az Outcastet, pont annyival, mint amennyit ugyanebben a hónapban a Jagged Alliance 2 is kapott - az idézet is onnan származik!

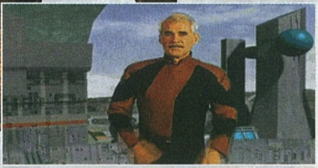
Van hangulata a játéknak, ami manapság egyre ritkább.

A HÓNAP AJÁNLATA

Nem szép dolog a múltat kifigurázni, mert egészen biztos, hogy ami nekünk manapság a csúcstechnológia, az a jövő embereinek pár év múlva ugyanolyan elmaradott, túlárazott és nevetséges lesz, mint nekünk a 10-15 évvel ezelőtti kínálat, mégis van valami egészen vicces a régi hirdetések bogarászásában. A Mikland Computer kihagyhatatlan áron, 50 ezer forintért kínált CD újraírót, az Acomp 400 MHz-es „Hordozható Erőművet" (laptopot) adott 480 ezer forintért cserébe, míg az East Computer csúcstechnológiás, USB-csatlakozós webkamerát kínált a betévedő vásárlóknak, 14 ezer forint leszurkolása után.

NEM LESZ IDÉN WOLFENSTEIN. A LEGENDÁS SOROZAT ÚJ EPIZÓDJÁNAK BEFEJEZÉSÉHEZ TÖBB IDŐ KELL, ÍGY CSAK 2014-BEN JELENIK MEG.

A Digital Reality története képekben



ÉRKEZŐBEN:

08.16 | PC, PS3, X360

Payday 2

Sokba kerül, de úgy néz ki, minden pénzt megér. A letölthető címeket erősítő Payday folytatása dobozos címekhez mérhető tartalommal vág neki ismét a nagyipari bűnelkövetésnek. Rablások, betörések és más gaztettek multiplayer köntösbe bújtatva, a Left 4 Dead-sorozat mintájára. Hát lehet ezt nem szeretni és várni, a közel negyven eurós ára ellenére is...?

08.23 | PC, PS3, X360

Saints Row IV

Ennél jobban talán nem is lehetne zárni a nyarat, hiszen a nagy kánikulában mi lenne jobb, mint félistenként rettegésben tartani egy komplett város lakosságát, egy semmilyen szempontból sem komolyan vehető játékban? Az őrültséget és a beteg humort új szintre emelő Saints Row IV-et nem kell vaktában megvennetek: a mostani számban már teszteltük is!

08.23 | PC, PS3, X360

The Bureau: XCOM Declassified

A rettenetesen zűrös, az egészségesnél hosszabbra nyúlt fejlesztési időszak és a meglehetősen bizalmatlan bejelentés ellenére a nyár egyik legnagyobb meglepetése lehet a Mass Effectre és a Firaxis tavalyi zseniális játékára emlékeztető Bureau. A hatvanas évek XCOM-ja taktikus harcokat, összeesküvés-elméleteket és sok űrlényvadászatot ígér.

08.23 | PC, PS3, X360

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Három játék egy napon: augusztus 23-a lesz az a nap, mikor összecsapnak az óriások, hogy kiderüljön, van-e értelme ennyi remek portékát pár óra leforgása alatt a boltokba küldeni. Sam Fishert és a Splinter Cell-sorozatot persze nem kell félteni, látatlanul is el tudja adni magát, hát még ha számításba vesszük, hogy milyen kiválónak tűnik a Blacklist!

MÁR KÉSZÜL AZ ANGRY BIRDS STAR WARS 2. A JÁTÉK LEGNAGYOBB ÚJÍTÁSA A SKYLANDERSHEZ HASONLÓ FIGURÁK HASZNÁLATA LESZ.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is viccess, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

ÚJABB TÚRA AZ ALPOKBAN

http://www.secrets-of-raetikon.com/

A zseniális And Yet It Moves osztrák alkotócsapata, a Broken Rules tavaly lepett meg minket a Chasing Aurora című, remek kis játékkal (ami egyelőre sajnos csak Wii U-ra elérhető, reméljük, hogy ez változni fog), amely az Alpok díszletei között játszódik. Nos, úgy tűnik, a srácok nem akarnak elszakadni a hazai környezettől, sőt a repüléstől sem, ugyanis frissen bejelentett címük, a Secrets of Raetikon ugyanitt játszódik – ráadásul ebben is a levegőben járhatunk be hegyeket-völgyeket, erdőket-réteket, hol szikrázó napsütésben, hol villámok szaggatta viharban. A Raetikon a felfedezésre épít, és az alkotók szerint mindenki a saját tempójában és játékstílusához alkalmazkodva fedezheti fel a három fejezetre osztott játék helyszíneit, hogy interakcióba lépjen az ott élő állatokkal, etetve, ingerelve vagy akár egymásnak ugrasztva őket, miközben (a mostani számunkban bemutatott Witnesshez hasonlóan) megpróbálja megfejteni az ott található, ősi gépezetek titkát. Hogy mikor és mire jelenik meg a Secrets of Raetikon, még nem tudni, de a srácok szeretnék minél több platformra elhozni az amúgy remekül kinéző, hangulatosnak tűnő cuccot.

SAKK-MATT!

http://www.runestorm.com/rook/

Ha már előkerült a Runestorm neve a takarítós játék kapcsán (lásd a túloldalon, alul), feltétlenül meg kell említenünk, hogy régóta hegesztett deatmatch arénajátékuk, a Rooks Keep végre elkészült, és 15 dollárért megvásárolható a hivatalos oldalon vagy az ismertebb online áruházakban (a Steamen még nem, egyelőre a zöld útra vár a projekt). Az RK tehát egy fantasy témájú akciócím, amelyben vagy egyedül, botok ellen, vagy többedmagunkkal vehetünk részt arénaküzdelmekben. Számos játékmód vár ránk, a szokásosokon (DM, TDM, LMS) túl, olyan különlegesség is, mint a csatasakk, tehát a klasszikus táblás játék kedvelői is tehetnek vele egy próbát. A játék az Unreal fejlesztői készlettel (UDK) készült, a gépigénye alacsony, ráadásul a srácok mellékelték hozzá a forráskódot is, így szabadon moddolható, és a külsős sakkmotorokat is támogatja. Szép munka!

KÓSTOLJ BELE KORÁN A ZSOLDOSOK ÉLETÉBE!

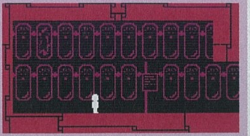
http://mercenarykings.com/

A nagy sikerű Wizorb alkotógárdája, a Tribute Games egy merőben új játékkal jelentkezik idén: egy klasszikus, 2D-s, a 16-bites időket idéző, oldalra görgetős akció-plaformerrel, amely leginkább a Metal Slug szériára hajaz. Sok dolgunk tehát nincs, mint menni előre, leküzdeni az akadályokat és lelőni mindenkit, aki mozog, miközben különféle feladatokat is teljesítünk – ám azért némi mikromenedzselést beépítettek a srácok. A több mint száz küldetés során, a pályákon összeszedett cuccokkal fejleszthetjük felszerelésünket, úgy páncélunkat, mint a fegyvereket, amelyeket kombinálhatunk is, kicsit a Serious Sam Double D-hez hasonlatosan. Mindez egyedül is jó mókának tűnik, ám a játékot akár három haverral is tolhatjuk kooperatív módban. Ráadásul már várni sem kell a megjelenésre, hiszen a Mercenary Kings bekerült a Steam Early Acces programjába, így a korai verziót 14 euróért (illetve a négy darabos csomagot 42-ért) máris bezsákolhatjátok.

TIZENKETTŐ NEM EGY TUCAT...

http://www.geocities.ws/experimenttwelve/

Mi történik, ha 12 kiváló, független fejlesztő összeáll, hogy elkészítsen egy kísérleti játékot, mindenki a saját stílusában egy-egy fejezettel járulva hozzá a végső műhöz? Nos, valami egy kicsit zavaros, inkoherens massza – vagy valami olyan apró csoda, mint az Experiment 12... Terry Cavanagh, Ian Snyder, Jack King-Spooner, Zaratustra, Richard Perrin, Michael Brough, Robert Yang, Alan Hazelden, TheBlackMask, Jasper Byrne, Jake Clover és Benn Powell alkotja a „dream teamet", a játék pedig ingyenesen letölthető a fenti címről, és akár fejezetenként is végigjátszható (a le/fel nyilakkal lehet válogatni, a szóközzel indítani az adott etapot), de érdemes sorba menni, hiszen van egy narratíva, amit a türelmes játékos felfedezhet. Csak óvatosan, én sikeresen átvirrasztottam vele egy éjszakát – bár nem bántam meg...



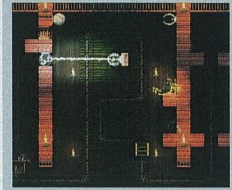
BREAKING NEWS: FELVÁSÁROLTÁK A DESURÁT!

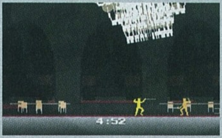
2013 eddigi legnagyobb meglepetését szolgáltatta a Second Life című virtuális valóság játékkal elhíresült Linden Lab, amikor bejelentette: felvásárolta az „indie játékok Steamjét", a Desurát. Egyelőre nem tudni, mi a célja a San Franciscó-i csapatnak a disztribúciós platformmal, az biztos, hogy Scott Reismanis, a Desura alapítója maradt a cégnél, és az általuk indított, népszerű Indie Royale is tovább folytatja tevékenységét, sok változást tehát egyelőre nem fogunk tapasztalni. A Linden amúgy mostanában éledezik, ugyanis egy alapos leépítést-átszervezést követően 2010 decemberében leigazolták Rod Humble-t, aki korábban a Sims-franchise feje volt, és aki a Gamasutrának egy július eleji interjúban elárulta, hogy még őt is meglepte, hogy az idén tíz esztendős Second Life havi 400 ezer új regisztrálót vonz, akiknek 20%-a aztán folytatja is játékot. Márpedig ez a folyamat minden bizonnyal erősödni fog, hiszen a virtuális világot épp most integrálják az Oculus Riftbe, ami nyilván újabb érdeklődőket fog hozni. Egyébként ez a második nagy fogása idén a cégnek, ugyanis év elején bezsákolták a máris nagy érdeklődés övezte Blockworlds című építőjátékot, amely iPadra jelenik meg valamikor a közeljövőben.

A PC-N MÁR SIKERT ARATOTT, KELLEMES PROTEUS PS3-RA ÉS PS VITÁRA IS ELLÁTOGAT. A PONTOS DÁTUM MÉG NEM ISMERT.

ÉLETJELEK A MÚLT HOMÁLYÁBÓL

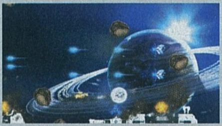
Miután az indie szférában a fejlesztési ciklus évekig elnyúlhat, időről-időre talán nem árt felidézni azokat a játékokat, amelyek szerepeltek e rovat hasábjain, de a beharangozásuk óta nem sok életjelet adtak magukról. Ilyen a februári számunkban bemutatott Escape Goat 2, amely a kedvesen kegyetlen elődjéhez hasonlóan egy kihívásokkal teli platformer lesz, száz új pályával és HD-grafikával. Nos, immár tudjuk a pontos megjelenési dátumot: szeptember 10, ráadásul 8 dollárért meg is lehet rendelni a hivatalos oldalon (http://www.magicaltimebean.com/escape-goat-2/), és persze még mindig lehet szavazni rá a Green Lighton is.

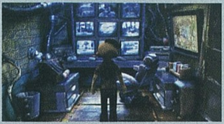




Még régebbi „hiányzónk" Mark „Messhof" Essen játéka, a Nidhogg (http://www.messhof.com/NIDHOGG), melyet még 2011/05-ös számunkban mutattunk be. A játék azóta is járja a kiállításokat, és mindenhol óriási tömeget vonz, ami nem csoda, hiszen egyszerű kinézete ellenére borzalmasan addiktív (egy kétfős mókáról van szó, ahol el kell érnünk a pálya szélét egy vívóval a másik fél legyőzése árán). A legújabb fejlemény, hogy Messhof barátunk új mozdulatokat épített be, amivel lényegesen bővült az eszköztárunk – no és hogy ha minden igaz, még ez év végén rátehetjük a kezünket, a készítő reményei szerint a Steamen! Ráadásul, ha minden jól alakul, kapunk szólista módot is MI vezérelte párbajfelek ellen, sőt online multi is tervbe van véve. Remekül hangzik!

2012/12-es számunk vendégei voltak az űrcsirkék, akiket pár „exstalkeres" ukrán srác keltett életre. A Human Must Answer egy old school, 2D-s shoot 'em up kellemes grafikával, jó zenével, és a bullet hell stílustól megszokott dinamizmussal. Nos, a Sumom Games játéka végre megjelent, tíz dollárért megvásárolható a fejlesztők oldalán (http://sumomgames.com/, ugyanitt demó is elérhető) vagy a GOG-on, DRM-mentesen. A steames debüt még várat magára, a projekt a Greenlight keltetőjében várakozik.





És a végére egy nagyon jó hír Dream Machine rajongóknak: a gyönyörűen szürreális, remek kalandszéria (melyről 2012/07-es számunkban írtam) régóta várt negyedik fejezete végre megjelenik (ha minden jól megy, mire e sorokat olvassátok, már elérhető Steamen), ráadásul a fejlesztők úgy döntöttek, egy hatodik részt is hozzácsapnak a sorozathoz – ha valaki már megvette a teljes pakkot, ezért a felvonásért nem kell külön fizetnie. Persze hogy ez mikor fog elkészülni, na az tényleg a jövő zenéje...

PC-N A VÉRSZOMJAS LUCHADOR

http://guacamelee.com

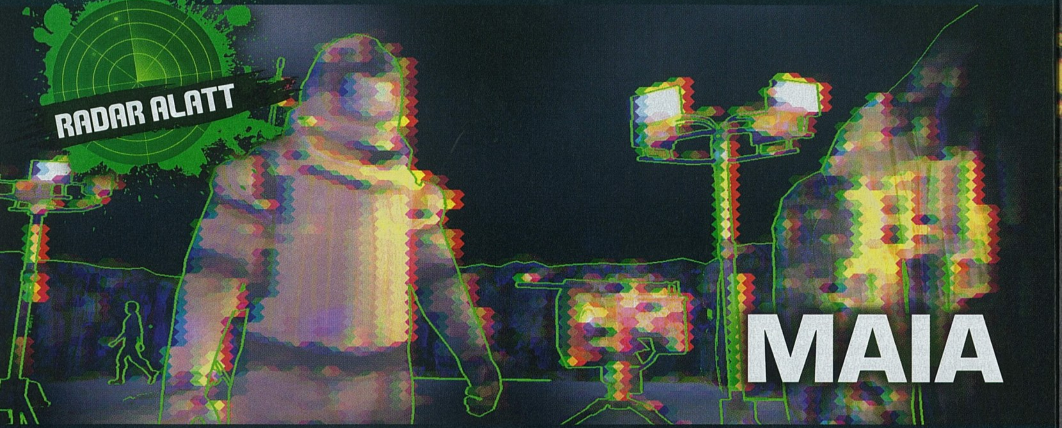
Mire e sorokat olvassátok, már kapható lesz a Steamen a Drinkbox Studios legújabb játéka, a Guacamelee!, amely a Sony Pub Fund programjának támogatásával készült el, így áprilisi megjelenésekor PS3 és PS Vita exkluzívnak számított, ám nagy örömünkre alig négy hónappal a debütálás után PC-re is befutott. Ráadásul mi egyből a Gold Editiont kapjuk meg, ami tartalmazza a Costume Pack és a The Devil's Playground DLC-ket is – sőt, a megjelenés első hetében a vásárlók ingyen hozzájutnak a csapat első játékához, a remek Mutant Blobs Attackhoz (az ajánlat elvileg augusztus 15-ig él, tehát pont lapunk megjelenésének napjáig), mindezt mindössze 14 euróért. És hogy miről is van szó? Nos, a Guacamelee olyan, mintha összegyúrtuk volna a Shanket a Giana-nővérekkel, mindezt nyakon öntve jó adag mexikói mitológiával, folklórral és kultúrával. Főhősünk egy luchador, aki El Presidente lányát akarja megmenteni egy ördögi csontvázból. A 2D-s, oldalra görgetős akció-platformer különlegessége, hogy a továbbjutás érdekében bármikor átválthatunk az élők és a holtak világa között, és folyamatosan új képességeket sajátítunk el, amik segítségével újabb lehetőségek és utak nyílnak meg előttünk. A lényeg persze a bunyó, amit nemcsak egyedül, de másodmagunkban, kooperatív módban is letudhatunk, mindezt nagyszerű grafika és zene kíséretében.

A DOOM MÁSIK OLDALA...

http://www.runestorm.com/viscera

Elképzelted már valaha, milyen nehéz lehet annak a szerencsétlen munkásnak az élete, akinek egy véres akciójáték helyszínét kell rendbe tennie? Nem? Persze hogy nem, eszedbe se jutott, hogy nemcsak az a hős, aki halomra aprít egy hadseregnyi nyálkás idegent, hanem az is, aki a csata után a mindenfelé tócsákban álló vért felmossa, a kiontott zsigereket, testrészeket, no meg az üres töltényhüvelyeket összeszedi... Látod, ezért jó az indie szféra, mert vannak olyan elmebeteg fejlesztők, akiknek ez nemcsak eszébe jut, hanem játékot is készítenek belőle! Nem viccelek, a Rooks Keep (lásd másik hírünket) fejlesztőcsapata, a Runestorm egy tíznapos belső game jam végén állt elő ezzel a nem kevéssé hibbant ötlettel, amely végül a Viscera Cleanup Detail nevet kapta. Adott tehát egy összemaszatolt űrállomás, nekünk pedig egy felmosófával és a veszélyes anyagok összegyűjtésére szolgáló konténerrel felfegyverkezve kell rendet teremtenünk. Az egész persze még eléggé nyers, sok ötlete van a srácoknak arra, hogyan lehet ebből egy valóban játszható cuccot összerakni, de a jelenleg letölthető alfaverzió is elborultan vicces, már ha bírja a gyomrod, hogy mondjuk egy leszakadt fejjel próbálsz kosarat dobni a hamvasztókemence tűzterébe... Aki képes elvonatkoztatni és nem karót nyelten hozzáállni a témához, az máris szavazhat rá a Steamen, de akár elő is rendelheti a játékot a hivatalos oldalon. Mop up!

MEGJELENT A BIT.TRIP RUNNER 2 ELSŐ DLC-JE, OLYAN VENDÉGSZEREPLŐKKEL, MINT A SPELUNKY GUY, VAGY RAZ A PSYCHONAUTSBÓL



MAIA

[IRTA TIKA] **Van egy bolygó, ahol az élet nem habostorta. Nagyon nem. És miközben néhány mindenre elszánt ember, droid és csirke próbálja megvetni a lábát ebben a zord környezetben, addig az is kiderül, hogy mi köze van Maiának a Dwarf Fortresshez és a Dungeon Keeperhez...**

A fáma szerint a XXII. század elején a Tau Ceti csillagképben az emberiség talált egy kolonizálható bolygót, a Maiát, és a játékos lesz itt Isten jobb keze (szó szerint, ugyanis a minimalista kezelőfelület gyakorlatilag egy tenyérből áll). Persze azért nem mindenható, és a bolygó sem egy éden. A felszínen például rendszeresen meteoritok csapódnak be, a dédelgetett teremtményeinket pedig idegen lények akarják szétcincálni. Leköltözünk tehát a föld alá, járatokat fúrunk, építkezünk, terjeszkedünk, és a gyakran megbolonduló, vicces robotok segítségével védjük a kazamatákat.

DUNGEON KEEPER + DWARF FORTRESS

A Dwarf Fortress áthallás – erődépítő szimulátor törpékkel – szinte adja magát, a Maia is kifejezetten valami hasonlót szeretne, csak a 70-es évek sci-fi hangulatába átültetve. A játék alapvetése tehát a következő: néhány simsre hajazó figurát kormányozhatunk át a Maia mindennapjain, amit általában szeizmikus tevékenységek, napkitörések, durva UV-sugárzás és más természeti katasztrófák kísérnek. Az emberek ráadásul csak közvetve irányíthatók, tehát kiosztod a parancsokat és reménykedsz, hogy akad néhány kevésbé életunt fickó, aki követi is őket. A beosztottjaink komplex lények, nem csupán éhesek, szomjasak vagy fáradtak, de részletes fizikai és mentális panellel rendelkeznek, így időben megtudod, hogy „Dezső" például csak azért nem rúgja szét a bázis falát, mert a jobb lába el van törve.

ADATOK

KIADÓ
Machine Studios

FEJLESZTŐ
Machine Studios

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

Dungeon Keeper 2
1999 (ELECTRONIC ARTS)

Dwarf Fortress
2006 (BAY 12 GAMES)

AZ ÉLŐVILÁG SEM MINDENNAPI

A bázist az őshonos és mellesleg kleptomániás, velociraptor méretű és kinézetű „szarkák" is szívesen látogatják, de lesz gondod az óriási lajhárokkal is. Utóbbiak csak ülnek és esznek, egészen addig, amíg meg nem látnak, mondjuk egy IMP-t (robotsegéd), akkor törvezúzva üldözni kezdik, miközben az IMP-ben egyszerre dolgozik majd az életösztön, ami a bázis felé hajtja, és a játékos akarata, aki ezt nem szeretné, mert mondjuk a kórházszárnyon még meg sem száradt a festék. Az ökoszisztéma fejlettségére jellemző, hogy a ragadozók kiirtása teret enged az előbbi lényeknek, ha viszont a ragadozók szaporodnak el, a folyamatos növekedésre állított növényzet lep be mindent. A szimuláció bonyolult hálója a bolygó egészét körbefonja, ami igazából csak a játszható 2x2x2 kilométeres, kocka alakú területet jelenti, így aztán ha a szél megáll, és erre az egyetlen természeti erőforrásra alapoztuk az energiaellátást, akkor a lámpák hunyorogni kezdenek, majd kialszanak, a sötétben pedig még a robotok is félnek. A világítás szerepe egyébként kulcsfontosságú, hiszen ha fényárban úszik a bázis, az egy baromi nagy „Jó étvágyat!" neonfeliratként ég a szörnyek szemébe. No meg nem árt a színekre is odafigyelni, a kék fény például megnyugtatja a dolgozót (lassan termel), a piros pedig felélénkíti (növekvő agresszió).

Ilyen azért tényleg nem volt: Dungeon Keeper-klón démonok nélkül, valahol a messzi űrben. Csak aztán legyen jó élmény is...

EZ MINDEN?!

A Maia egyszerre bonyolult szimuláció, kikacsintás a régi sci-fik felé (FPS nézet a robotok szemszögéből), és a Dungeon Keeperből ismerős sötét humorból is kapunk egy jó adagot, például a csirkékkel – kiapadhatatlan élelemforrás –, amelyek céltudatosan keresik és árasztják el a meleg helyeket. Sok játékra rá lehetett már mondani, hogy talán ez lesz a Dungeon Keeper méltó utódja, és ez alól a Maia sem kivétel: reméljük, hogy ezúttal nem kell (ismét) csalódnunk!

Ez a zászló még nem fakult ki, szemben azokkal a textildarabokkal, amiket az emberiség a Hold felszínén hagyott. Azok már mind tejfehérek!

THE FOREST

[ÍRTA **CHOCHO**] **Gyakorta felmerülő, közhelyes kérdés, hogy mit tenne az ember, ha egy lakatlan szigetre kerülne. Mit vinne magával? Kit vinne magával? És ha senkit és semmit? Nos, akkor bizony jól megszívná, csakúgy, mint a The Forest pórul járt főhőse.**

A túlélőhorrorok reneszánszukat élik, de persze csak a különböző független csapatok körében, mert a nagyok még most sem igazán mernek bevállalni semmi olyat, ami a játékosok infarktus okozta gyors elhalálozását vonhatja maga után. Még szerencse, hogy a derék garázsfejlesztők nem ilyen óvatosak. Ők simán bevágnak minket egy eszelősökkel teli diliházba vagy egy sötét gonosz által megszállt kastélyba, hogy emberi roncsként végezve álljunk fel a monitor mellől. A The Forest is ebbe a kategóriába sorolható, de van egy lényeges különbség: míg a legtöbb horrorjátékban van valamilyen konkrét cél (kijutni, harcolni, megmenteni valakit), addig az SKS Games alkotásában semmi más feladatunk nem lesz, mint túlélni, ameddig csak bírjuk.

ERDEI SÉTA

A The Forest egy belső nézetből irányítható játék, melyben egy repülőgép-szerencsétlenség egyetlen túlélőjének bőrébe bújunk. Hősünk egy teljesen lakatlan, trópusi szigeten tér magához, ami természetesen egyetlen térképen sincs rajta. Bár ez idáig akár a „Kincs, ami nincs" című zseniális filmtörténeti remekmű kissé sötétebb adaptációja is lehetne, a játék szigete némileg eltér Pongo-Pongo vidámságban gazdag dzsungelétől. Valami ősi, megmagyarázhatatlan gonoszság árad belőle, mely azonban a nap nagy részében rejtve marad, így mialatt a játékos Bear Gryllst játszva küzd az életben maradásért, zavartalanul ténykedhet, hogy ne haljon éhen. És ennyi: a fejlesztők állítása szerint a The Forestben nincs igazi történet, sem valódi játékcél, hanem akárcsak a valóságban, mi döntjük el, hogy mihez kezdünk a rengeteg szabadidőnkkel. Persze nem árt, ha valahogy kijutunk a szigetről, de ennek mikéntjéről egyelőre nem sokat tudunk, valószínűleg a környezet feltérképezése ad majd rá pár lehetőséget. A földnyaláb a játék első percétől kezdve szabadon bejárható, a felszín alatt pedig hosszú barlangrendszer húzódik, melyet veszedelmes lények népesítenek be. A torz szörnyetegek csak ritkán merészkednek a felszínre, így bár a The Forest egy horrorjáték, akár úgy is játszhatunk vele, hogy egy biztonságos távolban felhúzott táborból bámuljuk a naplementét minden áldott este.

Akármilyen is lesz a végeredmény, egy dolog biztos: a The Forest egyértelműen műfajának eddigi legszebb darabja!

ADATOK

KIADÓ
SKS Games

FEJLESZTŐ
SKS Games

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2013 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Amnesia: The Dark Descent
2010 (FRICTIONAL GAMES)

Minecraft
2011 (MOJANG)

KÖD ELŐTTEM

A táborépítés nem csak merész álom, a The Forestben kidolgozott fizikai rendszer felelős a környezet módosításáért. Akárcsak a Minecraftben, összeeszkábálhatunk magunknak egy kunyhót vagy egy tutajt, és még tüzet is gyújthatunk. A játékban ezt az Amnesiában is látott módszerrel oldották meg a készítők, azaz mindennel interakcióba léphetünk, nem nagyon korlátoznak bennünket. Természetesen ennünk is kell, a sziget élővilága pedig bőven el tud látni egy embert – de vigyázat, a sötét erdőt ragadozók járják, a napszakok változása pedig nekik kedvez, csakúgy, mint a dinamikus, kiszámíthatatlan időjárás! Nem fogunk hát unatkozni, ha pedig valahogy a szörnyek kezére jutunk, olyan terrorban lesz részünk, amilyet elképzelni sem tudunk, legalábbis az SKS szerint.

Egyelőre a The Forest inkább tűnik érdekes kísérleti játéknak, mint valós, komolyan vehető és kidolgozott terméknek, emiatt aztán megjósolni sem lehet, hogy mennyire lesz sikeres, és tudja-e tartani a jól hangzó ígéreteket. A megjelenés mindenesetre közeleg, a fejlesztők még idén év végén ki szeretnék adni az egyébként meglepően jól kinéző játékot, méghozzá kizárólag PC-re, Steam-támogatással.

CRIMES & PUNISHMENTS
SHERLOCK HOLMES™

[ÍRTA MIDNITE] ***Ha van regényalak, akinek történeteit szívesen végigélnénk egy szépen összerakott játék által, az Sherlock Holmes. Ám hiába kapott mostanában új keletű figyelmet és rajongótábort detektívünk, a Frogwares róla szóló játékainak így sem termettek friss babérok.***

Ennek fő oka, hogy a karakter népszerűségét olyan hollywoodi filmeknek köszönheti, amikben Sherlock nem az Arthur Conan Doyle által megálmodott szociopata zseni, hanem egy mozinézők igényeire szabott jóképű, mókás figura. A másik ok, hogy a Frogwares játékai bizony mind meglehetősen bénák. Ám a stúdió úgy döntött, most némi kompromisszum árán megpróbálja meglovagolni a dilettáns detektív reneszánszát, és a minőséget is olyan szintre tornássza, hogy következő alkotásukban ne kínos köhécselés közepette kelljen London utcáira lépnünk. Amit eddig mutattak új játékukból, az megdöbbentő módon ígéretes!

A REJTELMES DOBOZ TÖRTÉNETE

Az elvetemült rajongókon kívül biztos kevesen tudják, de 2002 óta a Frogwares hat darab Sherlock Holmes játékot dobott piacra, és mind belsőnézetes megelevenedése volt egy-egy borongós detektívtörténetnek. Érdekes és becsülendő módon a stúdió hűen ragaszkodott a Conan Doyle által papírra vetett világhoz, s az öregedő, megkérdőjelezhető szintű drogfüggőséggel élő detektívet szépítgetés nélkül, Watson doktor szemén át nézve állították játékaik középpontjába. Bár az 1800-as évek miliőjét idéző helyszínek, párbeszédek és sztorik hangulatban sosem okoztak csalódást, sajnos a Frogwares első öt próbálkozása animációs, grafikai és játékmechanikai tekintetben is inkább egy letűnt korra emlékeztetett. Aztán jött a meglepetés, mert legutóbbi, Testament of Sherlock Holmes című darabjuk minden korábbinál jobban sikerült, élvezetes nyomozati módszereket és brutálisan véres jeleneteket vezetve be... de maradtak problémái. Kiemelendő közülük egy eltúlzottan hosszú pálya, ahol egy kistestű kutya bőrébe bújva kellett nyomok után szaglásznunk. Az állat lábai jóformán nem mozogtak, lebegve suhant a kikötő betonja felett – de még ha az animáció rendben is lett volna... Egy kutya? A pályatervezés melyik pontján tűnt ez jó ötletnek, kedves Frogwares? Szóval a Sherlock-autentikusságban eddig hol jelest, hol arcpálmát kapott a stúdió, ám a jövő év elején megjelenő Crimes & Punishmentben – azt ígérik – minden megváltozik. Mármint szó szerint.

A MAZARIN-GYÉMÁNT ESETE

Először is, új grafikusmotorra húzzák fel az egész játékot. Nincs többé sztrókot kapott zombit idéző topogás a kémcsövek mellett, se mozdulatlanul lebegő karaktermodellek? Reméljük! A beharangozó videókban mutatott látvány részletessége, az árnyékok és mozdulatok természetessége is idegen volt eddig a Frogwares műveiben. Ám a legizgalmasabb pont az újdonságok közt mégis a történet képlékeny mivolta, vagyis a tény, hogy végre leszámolnak a lineáris, mindenképp ugyanazzal a végkifejlettel és fixen meghatározott odavezető lépésekkel operáló sztorival. Sőt, nemcsak

A tálalás új, a szellemiség viszont a régi. Holmes és Watson most is London legkoszosabb sikátoraiban, leggusztustalanabb külterületein kénytelen mászkálni, hullák, vér és egyéb testnedvek labirintusában navigálva, egyenesen a tettesig.

Az új motor mind a minőségre, mind a stílusra kihatással van. Watson és Sherlock arca is kisebb-nagyobb változásokon esett át, sokkal emberibb, valósághűbb külsőt kölcsönözve a párosnak.

saját döntéseket hozhatunk majd detektívünk fejével, hanem alkalmat kapunk arra is, hogy (mivel valójában csak aspiráló gamerek, nem pedig zseniális nyomozók vagyunk) rossz következtetéseket vonjunk le. Igen, a játék engedni fogja, hogy félreértelmezzük a nyomokat és elrontsuk az egész nyomozást, hogy ártatlan embereket küldjünk tömlöcbe, vagy gyilkosokat a békés londoni polgárok közé...

Szabadságunknak persze ára van, hiszen egy idejekorán lezárt ügy, egy ártatlanul elítélt polgár óriási foltot hagy London legismertebb alakjának hírnevén. Ha eléggé bénák vagyunk, a sztori végére akár porig rombolhatjuk a rendőrség bizalmát Sherlockban, ami nem várt csavarokat és sajátságos hangulatot csempész a játékba. Összesen 12 különböző lezárását élhetjük meg annak a nyolc ügynek, amit a Crimes & Punishments magában foglal. Mivel a fejtörők nehézségi fokát a korábbi címekben sem a hentelésen szocializálódott réteg szintjére lőtték be, valószínűleg igazi kihívás lesz értékelhető presztízsű nyomozónak maradni a nap végén is – ezt a feladatot pedig, azt hiszem, mindannyian imádni fogjuk.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Frogwares

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Dracula Origin
2008 (THE ADVENTURE COMPANY)

The Testament of Sherlock Holmes
2012 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

AZ ELTŰNT MENYASSZONY

A várható hangulatot vastagon körülírják az eddigi előzetesek, melyek kellemesen akusztikus, balladai aláfestő zenéket, valószínűleg nem a Conan Doyle sagából vett karaktereket és megdöbbentően erőszakos jeleneteket mutatnak. Lassú melódia folyamára az egyik pillanatban Sherlockot látjuk hófehér ingben, elmerengő tekintettel ücsörögni, majd egy virágzó japánkert közepén vagyunk, ahol tajcsi mozdulatokat végző ázsiai férfi tűnik fel. A következő snitt egy másik szögből mutatja a kertet, s láthatóvá válik a pagoda tetejéről himbálózó, felakasztott hulla... Majd ismét Sherlockra vált a kép, akiről egy távolabbi nézetben kiderül, hogy igazából ketrecben ül, tekintetét pedig bandatetoválásokat viselő alakok csoportjára veti zárkája rácsain túl. Az egész kifejezetten vészjósló és szürreális, kicsit sem hasonlít a sorozat korábbi címeire.

Ami pedig még izgalmasabbá teszi ezt az irányt, az egy apró információ, amit a készítők súgtak meg: az új nyomozati módszerekhez fő inspirációjuk a BBC „Sherlock" című sorozata volt. Ebben a szériában egy modern, de valószerű formáját láthatjuk a rendhagyó, emberi elmésségre és részletek elemzésére alapozó nyomozati módszernek. Lesz például olyan opciónk a tetthelyen, hogy végignézzük detektívünk benyomásait a nyomokról. Ekkor a tárgyak és testek mellett szövegesen felbukkannak azok látható tulajdonságai és állapotai, mondjuk az, hogy a ruházat valamely része nedves, hogy egy tárgy láthatóan sokat volt használva, vagy kis szövegként ott lesz egy ékszer becsült értéke. Csupa olyan infó, melyekből saját dedukcióinkat vonhatjuk le.

A hivatalos sajtóközlemény utalásokat tesz arra is, hogy kihasználhatjuk majd Sherlock képességét arra, hogy múltbéli eseményeket tudjon részletesen maga elé képzelni a megtalált nyomok, megfigyelt részletek alapján. Ezt egészíti ki valamiféle Arkham Asylumra hajazó „detektívnézet", ami elirányít a számunkra érdekes tereptárgyak irányába, és mesterséges megfigyelőképesség-pótlékként szolgál, ha elakadnánk. Erről a funkcióról keveset lehet tudni, elsőre pedig színpadiasnak és ide nem illőnek hangzik, de könnyen lehet, hogy csont nélkül beleillesztik majd a nyomozás élményébe. Meglátjuk.

A Frogwares eddigi Sherlock Holmes-kalandjátékai is jók voltak, de a látottak alapján ez lehet az eddigi legjobbjuk!

AZ UTOLSÓ ESET

A Crimes & Punishment 2014 első negyedévében jelenik meg, a PC, Xbox 360 és PS3 tulajdonosok egyszerre vehetik majd kézbe. Messze még a kiadás dátuma, így nem is láttunk sokat magából a játékból, csak az ügyesen összerakott trailereket; tény, hogy a grafika még ezeken a rendereken sem ér fel a mai top játékok szintjére, bár a franciák korábbi fejlesztéseit elnézve (köztük van a Dracula: Origins is) tényleg minőségi ugrást jelent ez a stúdió számára. Abban viszont biztos vagyok, hogy játékélmény, kihívás és hangulat szempontjából óriási előrelépést tapasztalunk majd – erre éppen a sorozat előző versenyzője, a Testament of Sherlock Holmes a garancia, amivel a Frogwares már megugrott egy nagyobb akadályt a felső kategóriás játékok felé vezető versenypályán. Tartalom szempontjából ígéretes a nyolc felgöngyölítendő bűnügy, és a döntéseinkhez igazodó végkifejletek is magas újrajátszási potenciált jelentenek. A Sherlock pszichéjébe bepillantást engedő jelenetek és a rejtélyek megoldásának szövevényes, kihívásokat támasztó módja azt sugallja, hogy valódi gondolkodást igénylő, felnőtt közönségnek szóló darabot raknak össze a fejlesztők, polírozottabb kulcsínnel, remélhetőleg jobb szinkronnal, sötétebb gyilkosságokkal. Csak győzzük kivárni!

[ÍRTA **MIGUEL**]

Megcsinálták a tutit, aztán olyanba kezdtek, amire senki nem számított. A Mojang a Minecraft sikere után új vizekre evezett, és gyűjtögetős kártyajátékot hegeszt, aminek bétájába megint pénzért lehet beszállni. Vajon megéri?

Húsz eurót költeni egy félkész játékra manapság nagy bátorságra vall, ennyiért négy-nyolc kiváló programot is kapunk a Steam aktuális időszaki kiárusításában. Azonban mikor a Mojang, vagyis a Minecraft mögött álló csapat új játékáról van szó, az ember hajlamos elcsábulni. A Scrolls véglegesítéséig még bőven van idő, de tartalom már van benne annyi, hogy az ember összeszorított foggal kifizesse érte a politikai mikroklímától függő 5-6000 forintot. Meg szép lassan még egyszer ennyit, de ne rohanjunk ennyire előre.

ZSUGABUBUS

Ha azt várod, hogy a Scrolls majd legalább nyomokban Minecraftot tartalmaz, hát nagyon meg fogsz lepődni. Ez ugyanis teljesen új koncepció. Támadó, védekező, szörnyeket idéző és egyéb speciális lapokból álló paklit kell összehoznod a birtokodban lévő kártyákból, ezzel pedig legyőzni az ellenfelet. Ha valaki játszott már mondjuk a Magic: The Gatheringgel, nagyjából sejti, miről van szó; tök egyszerű szabályok mondják meg, mit és mikor lehet lerakni, a cél pedig, hogy az ellenfél öt totemoszlopából hármat elpusztítsunk. Természetesen neki ugyanez a feladata, így születnek parázs küzdelmek a Heroes of Might and Magic csataképernyőjére hasonlító összecsapásokban.

Minden kör elején eldönthetjük, hogy feláldozunk-e egy lapot a kezünkben lévők közül. Ha így döntünk, akkor választhatunk, hogy cserébe két új lapot húzunk fel, vagy inkább a többi kártya kijátszásához szükséges energiára váltjuk be a bedobott papírt. Minden egyes kijátszható kártyának van egy úgynevezett energiaszükséglete – az egyszerűbbeknek egy, de az erősebb lényeket vagy varázslatokat idéző lapok akár hét energiapontot is kóstálhatnak (ezek minden kör elején újratöltődnek). Az öt sorra osztott csatatéren a kedvünk szerint választhatunk, hova pakoljuk le a megidézett lényt, gépet vagy védművet, a lerakott egységek pedig adott számú körönként automatikusan aktiválják magukat. A támadásra alkalmas egységek végigrohannak a sorukon, és ha látnak egy ellenséget, odacsapnak, ha meg nem, akkor a sor végén lévő totem kapja a maflást, ami ugye a fent leírt végcélt tekintve üdvös dolog. A varázslatok, mint mindig, itt is

ADATOK

KIADÓ **Mojang**

FEJLESZTŐ **Mojang**

MŰFAJ **kártyás szerepjáték**

MEGJELENÉS **2013 nyár (béta)**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **50%**

STÍLUSMINTA

Magic 2014 – Duels of the Planeswalkers 2013 (WIZARDS OF THE COAST)

Card Hunter 2013 (BLUE MANCHU)

egyértelműek, és a gépek (adott mezőre, illetve területre ható lövegek) szerepét sem bonyolították túl a fejlesztők. A védművek adott számú ütést bírnak ki, és általában valami bónuszt is adnak, például plusz egy sebzést, esetleg néhány körönként kisebb mértékű gyógyítást egy vagy több kijátszott lényünknek, gépünknek.

MOCSÁRRA VÁRAT?

A változatosságot az adja, hogy a kártyákat véletlenszerűen húzzuk fel, így még ugyanazzal a paklival is újra és újra más taktikát kell kidolgoznunk – jobban mondva inkább alkalmazkodás lesz ez, sokat előre tervezni a partik elején még nem lehet. Pakliból három típus van, ebből egyet a játék megvétele után választhatunk, a többit pedig félig a játékban megszerezhető, félig valódi pénzért vehetjük meg. Új kártyákhoz is vásárlás útján jutunk, és sajnos itt kell elmondani, hogy a Mojang szintén beállt a mikrotranzakcióval operáló játékfejlesztők sorába. Az, hogy a teljesen más játékélményt kínáló, az eredetileg választottól eltérő paklit csak pénzért próbálhatjuk ki, még érthető. Ez egy küldetéscsomag, egy DLC, márpedig azokat csak ritkán osztogatják ingyen. Az azonban már csalódáskeltő, hogy bár a Mojang szerint ez nincs így, igen komoly, közvetetten a játékban is érezhető előnyt élvez az, aki hajlandó még kisebb-nagyobb összegeket beletolni a kártyázásba.

A játékpénzen túl valódi átutalással vásárolható Shard például lehetővé teszi, hogy a választott paklidnak megfelelő kártyát

A Scrolls egyik legnagyobb vonzereje a csatákban rejlik. Itt nem pusztán kártyalapokat pakolnak a résztvevők az asztalra, de stratégaként döntenek a ténylegesen is látható egységek sorsáról. Az persze már más kérdés, hogy ez elég-e a sikerhez...

RIVÁLIS KÁRTYAVADÁSZOK

Ha valaki teljesen új a gyűjtögetős kártyajátékok rendszerében, mindenképp regisztráljon a Cardhunter bétájára! Pár nappal a jelentkezés után kapjuk meg a belépéshez szükséges adatokat, és intézzük úgy, hogy sok szabadidőnk legyen az első bejelentkezés után – a Cardhunter ugyanis beszippant. Eleve a körítés is olyan, hogy az ember beleszeret a játékba, legalábbis az, aki valaha már egyszer is összeült szerepjátékozni a haverokkal, igencsak élvezni fogja a kezdő kalandmester (és bátyja) beszólásait. Maga a játékrendszer is élvezhetőbb, mint a Scrollsban. Három karakterünk van, akiknek kártyáit a viselt kiegészítők, ruhák és fegyverek határozzák meg. A csatákhoz történetet kapunk, a történetekhez helyszínek tartoznak, a helyszínek pedig egy halom dolgot meghatároznak, például rejtőzhetünk oszlopok mögé, varázsolhatunk savszőnyeget a ránk támadók lába alá, de egyszer még egész komoly fogócska is kialakult az egyik harc végén állva maradó karakterek között. Az embereink szintet lépnek, fejlődnek, a boltban újabb és újabb tárgyakat vesznek. Bár itt is van mikrotranzakció, a jelenlegi fázisban ezzel mindössze a karaktereink külsőségeit befolyásolhatjuk, illetve csatánként plusz egy tárgyat kaphatunk. Ez utóbbit mi nem vettük igénybe a teszt alatt, de mivel mindig megnézhetjük, hogy miről maradtunk le, csak az erősödött bennünk, hogy valójában nem nagy baj, ha nem fizet elő az ember.

kapj, amikor kiegészítő csomagot, vagyis booster packet veszel. Ez azért jó, mert bár elméletileg akkor is használhatsz zöld kártyákat, ha te a pirosat választottad az elején, a játék rendszere olyan, hogy legalább tíz kártya kell egy adott színből, hogy az energiagyűjtős áldozást, és aztán az adott szín kártyáinak kijátszását gyakrabban is meg tudd oldani, mint a lottó ötös. Szerencsére azonban mindhárom alapcsomag jól használható kártyákat rejt, a bétában legalábbis egyszer sem éreztem, hogy az ellenem felállónak a szerencsés lapjáráson túl a kártyák ereje vagy bónuszai miatt is előnye lenne velem szemben. Szimplán csak helyezkedni kell megtanulni, mert semmi sem kellemetlenebb, mint mikor a táblára rosszul kiállított egységeket egyetlen támadással pusztítja el valami furmányos kőhajító gép.

Ez az év a kártyás szerepjátékokról szól: rengeteg indie fejlesztő döntött úgy, hogy egy ilyen program készítésére adja a fejét.

ONLINE JOBB

A Scrolls alapvetően az online multira hegyezi ki a játékmenetet, hiszen az élő kártyajátékosok is egymás ellen tudják letesztelni a legjobban, mennyit is ér a paklijuk. Tapasztalt kártyások szerint három nagy sikerélmény van a Scrollshoz hasonló játékokban. Az első, amikor először nyersz, akár a gép, akár egy élő ellenfél ellen; ez a korábbi tapasztalatoktól függően akár 8-10 menetet is várathat magára, érdemes türelemmel lenni, odafigyelni. A második, amikor valami értéktelen vacak kártyát cserélsz el egy tudatlan játékossal, és ő olyat ad cserébe, ami nagyon ritka és értékes – szerencsére ez a lépés a Scrollsból (legalábbis egyelőre) kimarad, a felesleges kártyáinkat csak a gép veszi meg. A siker harmadik, és egyben legmagasabb lépcsőfoka, amikor egy saját kezűleg összeállított pakli olyan jól működik, hogy inkább nyerünk, mint vesztünk, amikor csak használjuk. Na, ez az, amire a Scrollsban egy kezdőnek eleinte esélye sincs. Persze nincs is rá szükség, hiszen az alappakli is képes szép dolgokat kihozni az emberből, aztán mikor már tudjuk, mi hogy megy, meg vettünk is pár szép, új kártyát, nekiállhatunk bedolgozni az újakat a kevésbé hatékonynak ítélt régiek helyére. Igen, helyére, ugyanis érdemes megfogadni azt a tanácsot, hogy ötvennél se sokkal több, se sokkal kevesebb kártyával ne játssz (bár ha nem zavar a folyamatos vesztés...).

Ahogy gyakorlatilag bármelyik kártyás szerepjátékban, úgy itt sem elsősorban a csatatéren dőlnek el a meccsek, hanem a pakliépítő műhelyben – a játékidő jelentős részét mindenki kénytelen lesz itt tölteni.

VÁSÁRLÁS HADILÁBON

Érdekes kérdés azonban, hogy megéri-e a húsznál is több eurót a játék. Ha a Minecraft végtelenségéhez hasonlítom a Scrollst, akkor bizony nem. A kártyázás izgalmas, de az élmény nagyjából annyira időtálló, mint mondjuk a Puzzle Quest: egy idő után egyszerűen belefásulunk a végcél szempontjából szakasztott ugyanolyan menetekbe, és ezen a Trial nevű, egyjátékos próbák sem segítenek, hiába visznek bele némi nehézséget a kezdőkörülmények változtatásával. Az élő emberek ellen folytatott játék egy idő után a meccs közbeni chat miatt izgalmas – nem egyszer volt, hogy az ellenfél segítő szándékkal értékelt egy-egy méretes balfogást. Összességében talán mégis kimondható, hogy igen, a Scrolls megéri a pénzét, de aki befektet, jó, ha tudja, hogy valóban bétaváltozatra vált jegyet.

A cikk írásának pillanatában lett publikus például a kártyakészítés rendszere – mire ezeket a sorokat olvassátok, a kraftolás már nemcsak a tesztszervereken próbálható ki. Reméljük, hogy a végleges változatba a mostani „pusztítsd el az ellenfél oszlopait" játékmódon kívül valami ennél egy fokkal érdekesebb is bekerül (lásd a Cardhunter nevű, freemium játékról írt kis összefoglalónkat). Viszont ha azt vesszük, mi lett a Minecraftból, mire elérte az 1.0-s verziót, akkor a mostani ár igencsak csábító ajánlat. Csak az a mikrotranzakció lenne valahogy kikerülhető...

Hellraid

[ÍRTA CHOCHO] **ÉVENTE PÁRSZOR ELŐTÖR A GONOSZ, HOGY CSAK MI, BÁTOR ÉS HULLABÉLRE ÉHES JÁTÉKOSOK ÁLLÍTHASSUK MEG. ÁTLAGOS DOLOG EZ AZ AKCIÓJÁTÉKOK VILÁGÁBAN, ÉS MIVEL A TECHLAND MOSTANRA NAGYON BELENDÜLT, A KÖVETKEZŐ, ŐSSZEL ESEDÉKES APOKALIPSZIS IS TŐLÜK ERED.**

ADATOK

KIADÓ
Techland

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

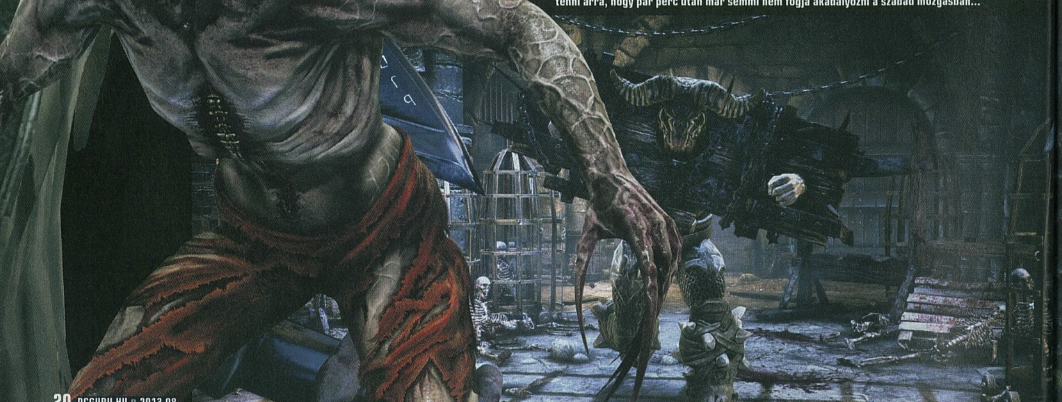
Volt idő, amikor az FPS-ekről nem a csőszerű pályák és az amerikai akcióhősök jutottak eszünkbe, akik kék-fehér-pirosba öltözve, hazafias mantrák mormolása közepette lövik sorra a gonosz turbános terroristákat, hanem az olyan, mindenféle üzenettől mentes, pusztán a szórakozás céljából készülő, kihívásban és bolyongásban gazdag shooterek, mint a Doom vagy a Doom II. Persze ma már új szelek fújnak, és ez nem feltétlenül rossz dolog, de azért még mindig jól esik néha magunk mögött hagyni a gondolatainkat, és virtuális üvöltést hallatva nekirontani a gonosz szörnyek végeláthatatlan áradatának. Ettől volt olyan jó a Painkiller, ezért szerettük a Serious Sam-sorozatot, és ezért várjuk nagyon a Hellraidet is, ami a legendás Hexen és a Heretic örökébe kíván lépni.

POKOLKASZA

Félreértés ne essék, a Hellraid nem totálisan agyatlan démonirtás, hisz a fejlesztésért felelős Techland inkább a korábbi sikerszéria Dead Island formuláját keverte újra, némi pokoli adalékanyaggal sűrítve. A történetről egyelőre nem tudunk sokat, de tekintve, hogy a játszható karakterek is inkább csak osztályok, mint valós szereplők (még nevet sem kaptak), esélyes, hogy az egész kimerül a régimódi dungeon crawlerek pár soros monológjában: ti vagytok a harcos jófiúk, akik legyűrik a Sátán vérszomjas ivadékait, pont. A többes szám használata viszont nem véletlen, hisz akárcsak a Dead Islandben, úgy a Hellraidben is összeverbuválhatjuk a haverokat, hogy négyen együttes erővel tartóztassuk fel a sötétség seregét. A választható kasztok a nagykönyv szerint alakulnak, sok kreativitás itt nem fedezhető fel. Akad lovag, aki közelharcban jó és sokat sebez, ellenben lassan mozog és a mágiához sem konyít sokat. Találunk harcost, aki minden földön talált holmiból fegyvert kovácsol, agilis és gyors, de elég egy nagyobb pofon, és hamar a földön találja magát. A két ököljogi képviselőt természetesen két távolsági küzdelemre szakosodott társ is kiegészíti. A varázsló gyógyít, mindenféle pusztító bűbájokat puffogtat, és persze a továbbjutásban is segítségére van a kőagyú gyilkológépeknek, míg a szintén eszéről és cselességéről híres zsivány (vagy MMORPG-nyelven rugó), tökéletes válasz a véget nem érő hullahordák páncélba bujtatott főkolomposaira, akiket csak bizonyos helyeken lehet szakszerűen sebezni.

Mint mondtam tehát, nincs itt semmi újdonság, ezeket a karaktereket már a D&D-ben is terelgethettük. Ám pont ez az a tulajdonsága a játéknak, ami miatt kiemelkedik a többségből: akárcsak a Legends of Grimrock, ahelyett, hogy újra feltalálná a spanyolviaszt, inkább klasszikus játékélményt kínál, ami bőven elegendő ahhoz,

Hiába van kalodában, ez a minotaurusz még így sem veszélytelen, sőt, komolyabb pénzt merünk tenni arra, hogy pár perc után már semmi nem fogja akadályozni a szabad mozgásban...



Habár itt nem zombiknak hívják őket, azért a Hellraidben is lesznek fegyvert forgató élőhalottak

hogy a '90-es évek gyermekei széles vigyorral az arcukon kattintsanak az „Előrendelés" ikonra. Az egyébként még nem tisztázott, hogy a Dead Island gyengécske RPG-beütését mennyire viszi tovább a játék, mert az addig rendben van, hogy karakterosztályok és kipucolandó dungeonök várnak ránk, és már az is kész tény, hogy a játék során minden csapásunkért tapasztalati pont üti a markunkat, melyeket szintlépéskor lehet elkölteni bizonyos képességekre. Csakhogy a csapat szerint a dolog egyszerű lesz, nem fogunk órákon át agyalni egy-egy skill megvásárlásán, szóval a szerepjátékos körítés ellenére mi inkább távolsági fegyvereket nélkülöző FPS-ként tekintünk a Hellraidre, hiszen a közelharcnak jut a legfontosabb szerep: kaszabolunk, hadonászunk, valahogy úgy, ahogy a Dead Islandben is tettük.

POKOLKELTŐ

Mint minden túlvilági gyilokmaratonban, úgy a Hellraidben is fontos szerep jut a kiirtandó ellenfeleknek, melyek igen széles skálán mozognak, hisz a mezei csontvázaktól kezdve a gigantikus démonkatonákig mindenféle csúfsággal összeakasztjuk a bajszot vagy a kardot. Bár a Techland eleinte tiltakozott, amiért a játékosok „lezombizták" a holtukban is sétafikáló szörnyeket, de végül is tény, hogy most is egy sor életre kelt tetemet hányhatunk pengeélre. Ez azonban könnyen unalmassá válhat. A megoldás? Egy úgynevezett kalandmester-rendszer, melynek lényege, hogy a játék folyamatosan nyomon követi, hogy mikor milyen lényekkel nézünk farkasszemet, hányan játszunk, miféle kasztokat irányítunk, és mennyire vagyunk sikeresek, ha harcra kerül a sor. Ezeket az információkat az algoritmus összegzi, majd a következő végigjátszáskor újrakeveri a lapokat, hogy meglepetésekkel szolgáljon, azaz az ellenség sosem a már jól ismert búvóhelyekről özönlik elő, és a pályák felépítése is rendre átalakul. Jól hangzik, ugye? Egy bibi van csak: a Hellraid még ősszel megjelenik, és mivel a játék kalandmester-MI-je e sorok írásakor roppant korai stádiumban van, korántsem biztos, hogy minden tervezett funkciója elkészül a startra. Ugyanakkor, ha már ilyesmin agyal a Techland, lehet, hogy jobb volna, ha a négyfős kooperatív játékot bővítenék egy ötödik szereplővel, aki a játékmester székében ülve, madártávlatból pakolgatná ki a szörnyeket a lelkes világmegmentők útjába – hogy ez eszébe jutott-e a brigádnak, nem tudjuk, de tuti olvassák a PC Gurut, szóval hajrá!

> AKINEK MÁR CSÖMÖRE VAN A DEAD ISLAND ZOMBIJAITÓL, AZ MINDENKÉPP JÓL FOG JÁRNI A HELLRAIDDEL!

A TECHNOLÓGIA FÖLDJÉN

A Techland neve egybeforr azzal, amihez a csapat a legjobban ért: a technológiai fejlesztésekkel és a látványos grafikával. A srácok saját fejlesztésű motorját már nem egy remekül kinéző játékban csodálhattuk meg, a Hellraid pedig a legfrissebb, 5-ös sorszámú változatra épül, mely kiváló sebességet és részletgazdag megjelenést garantál. Hosszasan onthatnám a szavakat a tesszellációról és a poligonszámról, de talán jobb, ha vettek egy pillantást a mellékelt képekre – ugye milyen pofás? A játék ráadásul valószínűleg nem követel majd erőművet, hisz a Dead Island: Riptide is eldöcög a legtöbb átlagos konfigon, és a Hellraid PC mellett Xbox 360-ra és PS3-ra is kijön, ami azt jelenti, hogy a sokéves hardvereknek is meg kell birkózniuk a látnivalók kiszámolásával. Összefoglalva tehát gyönyörű játékot várhatunk, és a motor nyújtotta széleskörű lehetőségekre még a remek dizájn is csak rátesz egy lapáttal. A gótikus kivitelezésű helyszínek egyszerűen briliánsak, és bár való igaz, hogy hasonlóakkal már sok játékban találkozhattunk, azért jóleső érzés lesz megszabadulni a Hexen és a Heretic pixeljeitől.

ŐSSZEL JÖN A POKOL

A Hellraid közeleg, mi pedig csak annyit tehetünk, hogy várunk és remélünk, hisz ez a játék kifejezetten egy bizonyos rétegnek nyújt majd maradéktalan élményt. Nem lesz tucatjáték, és emiatt valószínűleg túl népszerű sem, de ez nem baj, elég, ha minőségi alkotást kapunk. Érdemes tudni egyébként, hogy a Hellraid eleinte nem játéknak készült, hanem egy fejlesztői modnak, mellyel a csapat a Dead Islandet szerette volna feldobni egy kicsit. Csakhogy a Project Hell nevezetű munka gyorsan kinőtte magát, és mire a csapat észbe kapott, ott volt a kezükben egy teljesen új alkotás, mellyel együtt idén a harmadik programot kapjuk meg tőlük. Persze a Gunslinger és a Riptide megrendelésére készült, ergo egy pénzes kiadó diktálta a ritmusukat. Ezzel szemben a Hellraid teljesen saját termék lesz, kicsit feljebb tolva a reményindexünket. Ősszel visszatérünk rá, addig is érdemes leporolni a Hexent!

Történetek a pokol tornácáról

[IRTA WILSON] A kelet-európai fejlesztőkben az a jó, hogy szinte mindig azonnal és örömmel válaszolnak a kérdésekre – nem kell féltucatnyi marketingest meggyőzni, egy nagyvállalat komplex csatornáit bejárni, míg valaki rábólint az interjúra. Éppen ezért, na meg az izgalmasnak tűnő játék miatt is jó élmény volt elbeszélgetni a Techland fejlesztette Hellraid producerével, Marcin Kruckiewiczcel.

Úgy hírlik, a Hellraid ötlete egy modból ered: házon belül módosítgattátok a Dead Islandet, furcsábbnál furcsább dolgokat pakolva a szigeti veszedelembe. Ez a modolás nálatok egy jeles esemény, olyasmi, mint a Double Fine-féle „Amnesia Fortnight", vagy szimplán csak egy lelkes fejlesztőmunka utáni projekt volt?

Az egyik legtapasztaltabb programozónk fejéből pattant ki az ötlet. Miután végzett a napi teendőivel és szinte teljesen üressé vált az iroda, leült a gépe elé, elővette a Dead Islandet, és elkezdett középkori dolgokat pakolni bele. Kardokat, varázslatokat – egy idő után megmutatta a többieknek is, hogy mit csinált. Szinte mindenkinek tetszettek a látottak, többen is elkezdtek besegíteni, kibővítve a modot, aztán pár hónap múlva megszületett az ötlet, hogy legyen ebből teljes játék. Így született meg a Hellraid.

A Dead Islanddel találtatok egy olyan formulát, amire vevő a nagyközönség, és az első rész alapján ti is otthon érzitek magatokat benne – szinte a Techland tudására szabták a sorozatot. Szerintetek két Dead Island után van már elég tapasztalatotok ahhoz, hogy ezt a vázat egy más téma alá is sikeresen be tudjátok tolni?

A Techland folyamatosan keresi az új kihívásokat: így szerzünk tapasztalatokat, így készítünk egyre jobb játékokat. A Hellraid fejlesztéséhez elsősorban a Dead Island munkálataiból merítünk, több más projekt mellett. Tulajdonképpen a négyzetre emeljük a korábbi munkáinkat, egy számunkra új területre, a fantasy világába merészkedve, egy a közelharcra és a kooperatív módra építő akció-szerepjátékot hozva létre. Ezeket figyelembe véve bizton állíthatjuk, hogy a végeredmény valami új, kifejezetten friss élmény lesz, amit (remélhetőleg) nagyon élvezni fog a közönség.

Első látásra a Hellraid nemcsak a Dead Islandre, de az olyan klasszikusokra is emlékeztet, mint a Hexen vagy a Heretic. Ez a két legenda inspirál titeket is?

Igen, többek között ezek adták az ihletet, azonban fontos kiemelni, hogy a Hexennel és a Heretickel való párhuzamot először nem mi, hanem maguk a játékosok hozták fel. Ez rettentő megtisztelő számunkra – ekkora klasszikusokkal egy tető alá kerülni fantasztikus dolog –, de azért veszélyforrást is jelent, mert ezzel drasztikusan megnőttek az elvárások velünk és a játékkal szemben. A Hellraiddel pontosan ugyanazt a szintet szeretnénk elérni a játékélmény terén, mint amit az említett klasszikusok, de mindezt modern köntösben, a 2013-as követelményekhez igazított játékmenettel és nagyon erős, csapatalapú megközelítéssel szeretnénk szervírozni.

Röviden be tudnád mutatni, pontosan miről is szól a Hellraid, és milyen típusú játékra számíthatunk?

Nagyon intenzív, kifejezetten véres, leszakadó testrészekben bővelkedő harcra kell készülni, egy a Pokol megnyíló kapuja miatt démonokkal és más lényekkel megszállt világban, csaták ezreit vívva meg a történet során. A sztori négy főhőse az emberiség utolsó reménységét képviseli: rajtuk múlik, hogy van-e esélye fajunkak a túlélésre. A Hellraid történetéről azonban ennél többet még nem árulhatok el.

Számíthatunk esetleg arra, hogy mélyen kidolgozott, mozgalmas háttértörténete is lesz a Hellraid világának, vagy ennél azért egy egyszerűbb univerzumra készüljünk?

A Hellraid fejlesztésével kapcsolatban a legnagyobb fejtörést az újrajátszhatósági ráta jelenti. Szeretnénk, ha a játékosok a sztori befejezése után nem állnának fel, soha többé nem nézve vissza. A célunk, hogy megcsinálják a mellékküldetéseket, hogy a barátaikkal karöltve a kooperatív módot is használják, és hogy megpróbálják befejezni a kalandot más kasztokkal, más karakterekkel is. Vannak ötleteink arra, hogy miként motiváljuk a vásárlókat, de a tervek egyelőre titkosak!

A Hellraid négy főhőse a játék négy eltérő kasztjának felel meg. Fontos számotokra, hogy rögzítve legyenek ezek a karakterosztályok, ahelyett, hogy megengednétek a játékosoknak a szabad fejlesztést, a képességek kötetlen keverését?

A négy karakterosztállyal lehetőségünk nyílt arra, hogy a szokásosnál taktikusabb, mélyebb

játékmenetet építhessünk fel, olyat, ahol az együttműködésnek, a taktikának nagy szerep jut, és csak így, összedolgozva lehet legyőzni a nagyobb bossokat. A kötetlen, szabad karakterfejlesztés tökéletes lenne egy kizárólagosan egyszemélyes játékhoz, de ez a kooperatív központú terveink keretei közé már nem illik be.

Egyértelmű, hogy máguskként teljesen máshogy kell csatázni, mint harcosként, de pontosan milyen különbségek lesznek az egyes kasztok között?

Természetesen máshogy fognak kinézni a főhősök! (nevet) Minden kaszt eltérő típusú fegyvert forgathat. A harcosok egy- vagy kétkezes kardokat, a mágusok varázsbotokat, a rogue-ok íjakat. A képességek is ehhez igazodnak, mind az aktív, mind a passzív kategóriában – például a paladin a gyógyítás és a védekezés terén tud többet, mint a társak. Igyekszünk úgy kialakítani a rendszert, hogy az egyes paraméterek kiegészítsék egymást, ami a kooperatív módban jobb összedolgozást, szorosabb csapatmunkát fog eredményezni, és teljesen más játékélményt szül, mintha valaki egyedül vágna neki a történetnek.

Mennyire lesz mély a karakterfejlesztés? Csak képességeket és fegyvereket változtathatunk, vagy a főhősök külsejét, felszerelését módosíthatjuk?

Elsősorban a Dead Islandben látott kraftolást, azaz a fegyver- és tárgykészítést szeretnénk itt is kiemelni. A Hellraid rendszere jóval komplexebb és változatosabb, mint a Dead Islandé: a megszerzett mágikus tárgyak, drágakövek, varázsitalok miatt jóval magasabb a létrehozható eszközök száma. A játékosok ezen felül olyan ruhákat, páncélokat is találhatnak, melyek befolyásolják az irányított hős külsejét is. És mi a helyzet a karakterfejlesztéssel? Nos, ott minden kaszt saját, több tucatnyi aktív és passzív képességet rejtő képességfával rendelkezik.

A Left 4 Deadhez hasonlóan nektek is megvan a saját kis „rendezőtök", a központi mesterséges intelligencia, amely menet közben változtatja a feltételeket. Az általatok Game Masternek hívott MI pontosan hogy működik?

A Game Master egy olyan mesterséges intelligencia, amely minden egyes betöltéskor, újrajátszott küldetéskor, régebben már látott helyszínre való visszatéréskor módosít a környezeten. Eltérő típusú és mennyiségű ellenfelet kelt életre, új helyre pakolja a lootot és a többi kincset, és véletlenszerűen generált kompetitív kihívásokat generál.

A véletlenszerű elemek használata nagyon jót tesz egy játék szavatosságának. Ez csak az említett apró elemeket érinti, vagy mondjuk a pályák felépítését is, mint például a Diablo-sorozatban?

Azt szeretnénk, hogy a Game Master a küldetések főbb elemeit véletlenszerűen helyezze el a pályán, és megnyissa, vagy épp lezárja a szintek egyes szakaszait. Utóbbi fejlesztése még nagyon korai stádiumban van, és egyáltalán nem biztos, hogy a végleges játékba is bekerül, úgyhogy egyelőre maradjunk abban, hogy változik a loot, a feladatok elhelyezkedése, aztán meglátjuk, még mi fér be ezek mellé!

A Dead Islanddel bebizonyítottátok, hogy értetek a közelharc ábrázolásához. A Hellraid esetében a rendszer továbbfejlesztésére számíthatunk, több mozdulattal és funkcióval?

A Dead Island óta a közelharci rendszerünk rengeteget fejlődött. Sokkal komplexebb és hihetőbb lett: bekerült a rendes blokkolás, a visszatámadás. A középkori fegyverek súlya miatt az ütésváltás is változott, de a varázsbotok és az íjak használata is teljesen új élményt ad.

Még mindig nagyon kevés konkrétumot tudunk a játékról, pedig már idén év végén a boltokba akarjátok küldeni – szerintetek menni fog, vagy készüljünk fel a csúcsászásra?

Igyekszünk minden tőlünk telhetőt megtenni, hogy összejöjjön! (nevet)

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

[IRTA WILSON] **Múlt hónapban, a nagy E3-as dömping közepette sajnos már nem jutott sem idő, sem hely arra, hogy alaposabban is bemutassuk a legendás Metal Gear Solid-sorozat következő nagy fejezetét, de most pótoljuk ezt a lemaradást, elárulva, hogy miért ez lesz 2014 egyik legjobb játéka!**

Vicces játék felnőtteknek: vegyük bármelyik Metal Gear epizód történetét a Wikipédiáról, és igyunk egy korty röviditalt minden alkalommal, mikor egy karakter visszatér a halálból; mikor valaki a nyolcmilliomodik alkalommal is meglepődik egy Metal Gear láttán; mikor egy tizenéves kölyök lesz a történet egyik fontos szereplője. A sztori szintjén mindent alulmúló Metal Gear Solid 4 után egy percig se lehetett kérdéses, hogy a magát rendezőnek, producernek és vezető írónak is kikiáltó japán játéklegenda, Kodzsima Hideo ötleteit a 13 éves énjétől kapja, vagy szimplán csak leragadt azon a szinten. És ha az életnek vannak biztos pontjai (a halál és az adó), akkor vannak megdönthetetlen tényei is: Kodzsima következő játéka is MGS lesz, és ugyanolyan bárgyúnak ígérkezik, mint az eddigi munkái. (Nota bene: a szerző éveken át vezette az ország akkoriban egyetlen Metal Gear Solid rajongói oldalát).

Hihetetlen, de 13 év után ismét lesz PC-s Metal Gear Solid. Igaz, az ötödik rész nem a konzolos változatokkal párhuzamosan fog megjelenni, jelenleg ugyanis a PC-s kiadás szerepel a fontossági sorrend legalján. Az viszont biztató, hogy az E3-as demonstráció PC-n futott, méghozzá kifejezetten remekül, így a minőségre vélhetőleg nem lehet majd panasz!

A RED DEAD NYOMÁBAN

Nyugati ember számára ugyan rejtély, miként van még talpon a Konami azzal az évi három játékkal, amit kiadnak a tengerentúlon (és persze nálunk is), egy dologhoz viszont tényleg értenek: ahhoz, miként kell egy játékot beharangozni. A Metal Gear Solid 2-vel való első találkozás egycsapásra legendás lett (a megjelenés napjáig senki se sejtette, hogy nem Snake benne a főhős, hanem egy teljesen új szereplő), de bizonyos szempontból a Metal Gear Solid V-tel még ezt is sikerült felülmúlni. Azt ugyan mindenki tudta, hogy készül az ötödik rész, viszont a mellékprojektre, a szimplán csak Phantom Painnek hívott játékra nem lehetett felkészülni, ahogy a későbbi fejtágításra sem az égett arcú rendezővel, a nagy csinnadrattával beharangozott interjúkkal és a kiadott tévinformációkkal. Ez persze a végeredmény szempontjából csak közjáték volt, a Metal Gear Solid V létezik, készül, és hamarosan meg is jelenik – de, lehet, hogy két külön adagban...

Mivel az MGS4-gyel kvázi lezárult a történet aktuális szála, a Peace Walker pedig fantasztikusan jól mutatta be az előzményeket, ezért nem is meglepő, hogy az MGS V is a múltban ragad. A Ground Zeroesnak hívott (lehet, hogy különálló játékként kezelt) prológusban közvetlenül a PW eseményei után járunk, 1975-ben. Snake (vagyis Big Boss) a „Militaires Sans Frontiéres" szervezetnek dolgozva oson be egy kubai táborban lévő titkos amerikai bázisra, ahol a PW története során megismert kölyök, a sandanista harcos Chico, és Paz, a Cipher ügynöke raboskodik. Az akció nem zárul teljes sikerrel: a Snake csapatának otthonául szolgáló Mother Base-t, az óceán közepén raboskodó egykori olajfúrótornyot XOF-katonák támadják meg és pusztítják el. Az invázió alatt Snake komoly sérüléseket szerez, és kilenc teljes évre kómába kerül. 1984-ben tér magához, és miután feldolgozza a kiesett idő és az elvesztett kezének sokkját, máris munkához lát. Diamond Dogs néven új zsoldoscsapatot alapít, magát Punished Snake-nek nevezi el, és egészen a szovjet megszállás alatt lévő Afganisztánig utazik, hogy levadássza és megbüntesse a bázis elleni támadás összes felelősét. Mint minden bosszútörténetben, úgy itt sem alakul minden a tervek szerint. Snake előbb Ocelotba, majd a Cipher-szervezetbe is belefut, és közben ismét felsejlik az egész világ pusztulásának baljós árnya...

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Kojima Productions

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

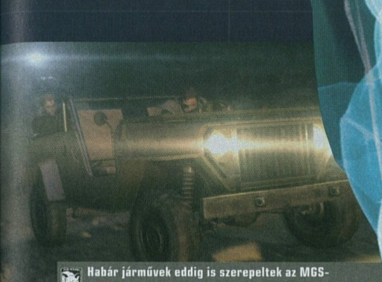
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
2008 (KONAMI)

Red Dead Redemption
2010 (ROCKSTAR)

EGY NAP AZ ÉLET

A szereplők, a történet, és a nagyobb fordulatok tehát mit sem változtak, ez azonban egyáltalán nem mondható el a játékmenetről. A több évtizedes sorozat történetében először nem teljesen lineáris, apróbb szakaszokra osztott pályákat kapunk, hanem egy gigantikus, teljesen szabadon bejárható sandbox világot. Habár a méretei nem ismertek (egészen biztos nem lesz akkora,

A Kojima Productionsre jellemző aprólékosság miatt döbbenetesen jól néz ki a Metal Gear Solid V világa: a kősivatagot ennyire hangulatosra eddig talán csak a Rockstar volt képes megalkotni.



Habár járművek eddig is szerepeltek az MGS-sorozatban, most először lehet rendesen vezetni őket

mint mondjuk a szeptemberben érkező GTA V Los Santosa), de a szabadságra semmiképp sem lehet panasz. Mivel Afganisztán nem éppen az az ország, ahol rengeteg a látnivaló, ezért leginkább a Red Dead Redemptionben látott kősivatagos táj lesz az, amely kitölti a horizontot. Feltéve, ha épp nem egy természeti jelenség tombol. Az MGS V-ben ugyanis folyamatosan változik az időjárás, így cseppet sem elképzelhetetlen, hogy a tűző napot hirtelen hatalmas homokvihar takarja el, vagy a sötét éjszaka. A dinamikus napszakváltás nem csupán látványos dolog, de a játékmenetet is befolyásoló tényező, hiszen lopakodni, osonni még mindig akkor a legkönnyebb, mikor már csillagok vannak az égen.

A sandbox világ természetesen magával hozza sajátos kihívásait is: az egyik ilyen a közlekedés. Mivel a nyolcvanas években járunk, Snake pedig fű alatt, titokban dolgozik, ezért az elsődleges eszköz a ló lesz, de bármikor elköthető egy katonai terepjáró, egy csapatszállító, vagy akár egy tank is. Persze az utóbbi kettővel már nem lehet olyan könnyedén elrejtőzni, elvégre egy több tonnás acélmonstrum kevés ember figyelmét nem kelti fel, még egy olyan országban is, amit épp egy hatalmas háború tart rettegésben.

DAMN IT!

Snake hiába félszemű és félkarú (a történet elején egy műkézzel gazdagodik), még mindig a bolygó egyik legképzettebb, legráterMettebb katonája, és ez meg is látszik a tudásán. A Metal Gear Solid 3 és a Peace Walker során megtanult fortélyokat teljesen új szinten műveli: közelharci (CQC) tudása dinamikusabbá, hihetőbbé vált, minden eddiginél életszerűbben terítheti le az ellenfeleket, de nem kötelező harcolnia, sőt, a legtöbbször úgy jár a legjobban, ha szimplán eloson. Ezt olyan mozdulatok hivatottak segíteni, mint a hasra vágódás, a gurulás, vagy épp a mászás, hiszen a háztetők közti közlekedéssel rengeteg baj előzhető meg, ahogy a megfigyeléssel, a kivárással is. A sandbox világban található katonai bázisok és előőrsök már kilométerekről kiszúrhatók, egy jobb távcsővel megtalálhatók a gyenge pontok, a kevésbé őrzött szakaszok. A bejutást pedig többféleképpen is meg lehet oldani: a frontális támadás hatékony tud lenni, de sokkal célravezetőbb egy utánpótlást szállító teherautó platójára mászva „beosonni".

Hiába tűnik végtelenül bugyutának a sztori, a kiváló látvány és a hangulat most is teljesen elviszi a hátán az egészet.

Ez a temérdek újdonság egy dologból, az új motorból gyökerezik. A multiplatform mentalitással készült Fox Engine már az idei Pro Evolution Soccer is alatt bizonyíthatja az erejét, de oroszlánkörmeit csak az MGS V megjelenésével fogja megvillantani. A döbbenetesen kinéző világ, a fantasztikusan animált karakterek is ennek, és a motion capture technológia érdemeinek köszönhetők – most már minden főbb karaktert igazi színészek játszanak el. Emiatt azonban búcsút inthetünk David Hayternek, a Snake hangját adó legendának, aki már 1998 óta a sorozat mellett volt. Helyét nem is akárki, hanem a sorozatokból és filmekből ismert Kiefer Sutherland veszi át. A váltás azért kellett, mert Hayter nem lett volna képes azt a mimikát és mozgást hozni a karakteréhez, mint a színészkedés terén nála jóval tapasztaltabb és tehetségesebb Sutherland.

ÉS MÉG MINDIG

A Metal Gear Solid V gépezet ráadásul nem áll le, sőt, a vaskos kampány mellé kihagyhatatlan multiplayer mód is érkezik, amely az MGS 4-ben látott Metal Gear Online ötletét hivatott továbbgondolni. Az alapvetően fantasztikus, de a leírhatatlanul borzalmas netkód, a teljesen instabil és használhatatlan szerverek miatt kifejezetten frusztráló előd hibáiból rengeteget tanult a Konami, így az online komponens már nem is Japánban készül, hanem a Kojima Productions új, Los Angeles-i stúdiójában. Kodzsima úgyis ott, Hollywoodban érzi magát a legjobban!

MERC™ ELITE

[ÍRTA **WILSON**] **Meglehetősen furcsa dolog két országon átutazni egy olyan böngészős játékért, aminek a zárt bétája már hetek óta az ember birtokában van, egy dolog azonban biztos: a BigPoint tudja, hogyan mutassa meg a sajtónak azt a lelkesedést és bizalmat, amit a következő nagy játékuk fejlesztése iránt táplálnak.**

A nem túl ötletes vicc szerint a magyar játékfejlesztők csak egy dolgot tudnak csinálni, azt viszont nagyon jól: második világháborús stratégiát. A jelenleg az utolsókat rúgó Digital Reality nevéhez minimum négy köthető (oké, a War Front kakukktojás, mert az egy olyan alternatív történelmi helyzetet mesélt el, ahol a Hitlert elvesztő náci birodalom lepaktál a szövetségesekkel, hogy visszatolják a Szovjetuniót az anyaföld határain belülre), és az egykori Stormregion a malacos, itthon kifejezetten agyonreklámozott S.W.I.N.E.-t leszámítva nem csinált mást, mint a nagy háborút feldolgozó stratégiát. Azt pedig talán már számításba sem kell vennünk, hogy eközben a nyugati FPS-gyár hányszor küldte ki a frontra a szövetségeseket és a tengelyhatalmakat; hányszor szálltak partra, szabadították fel Berlint, védték meg Sztálingrádot. Szerencsére ennek a dömpingnek pár éve vége szakadt, de nem kellett sok idő, hogy az iparág megtalálja új szerelmét és kifogyhatatlan fejőstehenét, amit csak úgy hívnak, hogy MOBA.

A DOTA 2 megjelenésével szinte lehetetlenné vált teljesen újat mutatni a MOBA-stílusban, erre itt a Merc Elite, teli eredeti ötletekkel!

STRATÉGIÁT MINDENKINEK

A MOBA-stílus térhódítása (melyre jó példa az ebben a hónapban indult MOBA-rovatunk) már csak azért is furcsa, mert a shooterek esetében egyértelmű volt, hogy hol a vonzerő. Lőni mindenki tud, az FPS-eket nem kell betanulni, nincs mögöttük vaskos, benyalandó szabályrendszer, és öt-tíz perces adagokban is teljesen élvezetes tud lenni. A MOBA ezzel szemben gondolkodást, türelmet és elképesztően sok gyakorlást igényel. Nem lehet csak úgy fejest ugrani bele, rengeteg oktatóvideót és szöveges útmutatót kell átnyálazni ahhoz, hogy a káoszt át lehessen látni. A MOBA-láz a stílust gyakorlatilag a kiadása, vagyis 2009 óta uraló League of Legends, a július óta publikus DOTA 2, és az ezek közé ékelődött több kisebb-nagyobb játék miatt tört ki, és most már alig akad olyan kiadó és fejlesztő, aki ne készítené el a saját változatát. Vannak érdekesnek, izgalmasnak tűnő próbálkozások (a városépítést is tartalmazó orosz Prime World, vagy a napszakváltást központi elemként használó Sins of a Dark Age), hangulatos, de a kivitelezést tekintve csapnivaló nekifutások (Infinite Crisis), és minden szempontból értelmetlen pénzgyártási kísérletek (End of Nations). A Merc Elite szerencsére a legelső csoportba tartozik.

Mitől más ez a játék, mint bármelyik MOBA? Például, mert nincsenek benne démonok, sárkányok és más fantasztikus lények. Egy kézen is meg lehet számolni azokat a MOBA-kat, amelyek el merték hagyni a fantasy környezetet, és ebből a szempontból a Merc Elite mindenképp az élvonalba tartozik, hiszen helyszíne és világa a közeljövőt tekinti alapnak. A Föld erőforrásai a végüket járják, a hatalmat a globális nagyvállalatok ragadták magukhoz, amelyek politikusok megkenése, komplett parlamentek megvásárlása helyett az erőszakos tettekben látják az érdekérvényesítés leghatékonyabb módját. Az általuk felbérelt zsoldosokat örömmel használják fel kisded játékaikhoz, bárhol és bármikor konfliktust robbantva ki az értékes nyersanyag reményében. Te is egy ilyen katona vagy, lételemed a harc, kedvenc időtöltésed a hullagyártás, és persze a privát bankszámlád csurig töltése.

AZONNALI LÖKET

A Merc Elite mégsem tekinthető hagyományos MOBA-nak, mert több ponton is szakít a stílus szabályaival, de legalábbis az általánosan használt elemekkel. Az egyik legszembetűnőbb változás ezen a téren rögtön a karakterekben keresendő. A League of Legends vagy a DOTA száznál is több hőssel rendelkezik, és mindegyik másmás külsővel és tulajdonságokkal bír. Ezzel szemben itt karakterosztályok vannak, szám szerint öt. Tulajdonságaik ugyan

ADATOK

KIADÓ
Bigpoint

FEJLESZTŐ
Bigpoint

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2013 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Monday Night Combat
2010 (UBER ENTERTAINMENT)

DOTA 2
2013 (VALVE)

Ha ki kellene választani a legjobb pályát a jelenlegiek közül, akkor mindenképp a lerombolt város nyerne. A sikátorokban nagyon könnyű elrejtőzni vagy eliszkolni, a pontok többsége pedig nyitott helyen van, így sose érezheti magát biztonságban az ember.

eltérnek egymástól, és a valós pénzért is megvásárolható kiegészítőkkel a karakterek külalakját is meg lehet minimálisan változtatni, ám még így is jelentősen kisebb a mozgástér embereink testreszabását illetően, mint a konkurenseknél.

Aki látott már bármilyen csapat alapú shootert, az sok meglepetést nem fog találni a karakterosztályok között. Az Assault a hagyományos ágyútölteléknek felel meg, gépfegyverével gyorsan és sokat tud sebezni, de ő maga egyáltalán nem bírja a golyókat, és kénytelen vagy a társak védelmére hagyatkozni, vagy folyamatosan hátrálni – ebben nagy segítségére van a tigrisbukfencezésben és a fejlövésekben szerzett jártassága. Végső, legnagyobb támadásával két-három helikopter sortüzét kérheti, és ezzel komplett csapatokat tud pillanatok alatt kivégezni. A nála eggyel fejlettebb Juggernaut vérbeli kezdeményező. Pajzsával és vastag páncéljával még a legdurvább össztűz közepette is állja a sarat, shotgunjával pedig pillanatok alatt szét tudja kapni az ellenfeleket. Képességei elsősorban a célpontok lelassítását, ideiglenes lefegyverzését szolgálják. A Heavy Gunner az előző kettő egybegyúrt, tökéletesített változata. A tank szerepkört tökéletesen ellátó baka már az izomtömegével is tiszteletet parancsol, hát még azzal a több kilós gépfegyverrel, amit magával cipel. Időnként rakétákat is ki tud lőni, sőt, ultimate támadásával egy kisebb területet is ostrom alá vehet. A potenciális célpontok felderítésében az egész csapatnak jó segítséget nyújthat a Recon kaszt. A leggyorsabb, de egyúttal legsebezhetőbb karakter ideiglenesen láthatatlanná tud válni, és képes az ellenfelek hátba szúrására is. Azonban ha taktikázásról van szó, senki még csak a közelébe se juthat a Tactician osztálynak. A parancsnok légi támogatást kérhet, villanógránátot dobhat, és még pajzsot is vonhat a társak köré.

Amennyiben helyrehozzák a matchmaking hibáit, egy kifejezetten kellemes MOBA-játékot kapunk a Merc Elite személyében.

KIKÉPZÉS

A karakterosztályok képességei rögzítettek, akárcsak a csatatéren betöltött feladatuk, ám ez nem jelenti azt, hogy ne kínálnának némi rugalmasságot – ezt a feladatot a meccseken kívüli, a Merc Elite által kutatásnak hívott funkció hivatott ellátni. Ez lényegében egy olyan képernyő, amely egy továbbfejleszthető képességfát kínál. Minden kaszt saját fával rendelkezik, ami 8 szintre (Tier) osztja le a létező összes tulajdonságot. A hatalmas, 120 tételt számláló kínálat kezdetben csak alapvető fejlesztéseket kínál: ilyen a megnövelt életerő, a gyorsaság és a páncél, vagy a cooldown idő lerövidítése, magasabb szinten viszont már ennél drasztikusabb módosítások is eszközölhetők. Természetesen ennek megvan az ára, a kutatást ugyanis finanszírozni kell. Ezt elsősorban a meccsek után kapott tapasztalati pontból lehet megtenni, de lehetőség van a valós pénzért megvásárolható aranyérmék felhasználására is. A fejlesztési mechanizmus ráadásul nemcsak a karakterekre vonatkozik, de az általuk használt fegyverekre is, melyeket szintén az előbb vázolt módon javíthatunk fel. Mivel ez is ugyanazt a valutát használja, mint a karakterek képességfája, ezért tényleg át kell gondolni, hogy mi éri meg jobban: egy erősebb katona, vagy egy erősebb fegyver.

A döntés már csak azért sem egyértelmű, mert a Merc Elite játékmenete egyáltalán nem olyan, mint a hagyományos MOBA-játékoké. Ott vannak rögtön a pályák (tehát nemcsak egyet kapunk), amelyekből a jelenleg futó, zárt bétában három is akad, de ez a mennyiség folyamatosan nőni fog. A helyszínek tökéletesen belesimulnak a modern háborús témába és a kaotikus jövőképbe: az elhagyatott kikötő és a lerombolt város eltérő hangulata és színvilága jól megalapozza a lövöldözést.

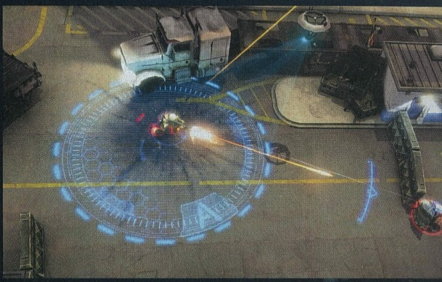
NAGY PONT EGY KIS VÁROSBAN

A német kikötővárosban, Hamburgban székelő BigPoint Interactive közvetlenül az Axel Springer médiabirodalom tövében, egy csodálatos, majd tízemeletes épületben található. A vállalat 2002-ben jött létre, és alig pár év alatt a böngészős játékpiac meghatározó szereplőjévé küzdötte fel magát. 2007-re már 22 játékot futtattak, közel 100 millió regisztrált felhasználóval. Az alapításuk óta eltelt egy évtized alatt több sikercím is a nevükhöz kötődött, manapság elsősorban a Battlestar Galactica Online-ról ismertek, de a nevük hallatán hamarosan a free-to-play MMO, a George R.R. Martin-féle Trónok Harca feldolgozása juthat majd mindenki eszébe.

MINT EGY TPS

A lövöldözés jelen esetben szó szerint értendő, közelharci karakter ugyanis nincs (a témába nem passzolna egy ilyen osztály), és emiatt a Merc Elite pedig nem is működhetne úgy, mint mondjuk a League of Legends. Illetve dehogyisnem, távolsági harcosból mindegyik MOBA-ban van bőven, de a modern háborús témában mégis furcsán festene, ha mindenki kiállna a semmi közepére, és onnan indítaná útnak a golyókat. A megoldás: egy TPS-eket idéző rendszer. Erre aztán tényleg egyetlen példát sem lehet felhozni a stíluson belül, és ez az, amivel rengeteg embert megnyerhet magának a játék. Az új harcrendszer azonnal elsajátítható szabályokkal rendelkezik: a rendes, 360 fokos közvetlen célzás leginkább a két analóg karos, úgynevezett „twin stick shooterek" világából merít, méghozzá tökéletesen. Ráadásul a Merc Elite még a fedezékek fogalmával is tisztában van, sőt, gyakorlatilag erre hegyezte ki a teljes pályadizájnt. Nincs olyan sikátor, tér vagy egyéb szakasz, ahol ne lenne egy fal, egy betontömb, vagy mondjuk egy autóroncs, ami mögé be lehet húzódni. Hőseink ezáltal nemcsak el tudnak rejtőzni az ellenség árgus szemei elől, de bizonyos fokig még védelmet is élveznek a röpködő golyókkal szemben. A terep viszont nem rombolható, a becsapódó gránátok, rakéták, tüzérségi lövedékek és az egyszerű skulók sem okoznak sérülést a környezetben, és mindez felesleges is lenne, hiszen ezzel leszűkülne a stratégiai jelentőségű pontok halmaza.

Mihez kell annyi fedezék? A ponthúzáshoz! Itt ugyanis nem egy központi bázis elpusztítása a cél (mint a LoL-ban vagy a DOTA-ban), hanem a zászlóval jelzett területek megkaparintása és megtartása. Ezekből minimum három van minden pályán, jelentős távolságra egymástól. A Battlefield Conquest módjához hasonlóan ezt a küzdelmet is egy úgynevezett ticketrendszer élteti. Ennek lényege, hogy mind a két oldal adott mennyiségű, folyamatosan csökkenő értékkel rendelkezik. Minél több bázis van az ellenség tulajdonában, annál gyorsabban apad a saját számunk, és ha eléri a nullát, vége a játéknak. Elkerülhetetlen, hogy előbb vagy utóbb gazdát cseréljenek az ingatlanok, ami semmiképp sem egy rossz dolog, mert ez olyan dinamikát kölcsönöz a Merc Elite-nek, ami miatt egy szusszanásnyi pihenőidő sincs. Folyamatosan előre kell haladni, megtalálva azokat a réseket a védelmen, amin keresztül átszivároghat egy csapat. Emiatt persze maguk a meccsek sem hosszúak: a szokásos 45-50 perces MOBA-időtől eltérően itt inkább 10, maximum 15 percről beszélhetünk, ami különösen azoknak jó hír, akik azért nem próbálkoztak még a műfajjal, mert nem tudják, vagy nem akarják magukat ennyi időre elkötelezni.



A képen látható UAV nem ellenséges: a földre rajzolt körrel azt jelzi, hogy hol húzódnak az elfoglalható stratégiai pontok határai

Nekik kifejezetten jól fog jönni az is, hogy a Merc Elite-et nem kell telepíteni, sőt, még keretprogramot sem kell letölteni a használatához: ahogy az összes BigPoint játék, úgy ez is böngészőből indítható, futtatásához csupán a teljesen ingyenes Unity plugin letöltésére van szükség. Ez a terjesztési módszer semmilyen szempontból nem megy a látvány kárára, sőt, az elsősorban a független fejlesztők által használt Unity tökéletesen fel tudja venni a versenyt a riválisokkal. Habár a textúrák néhol meglehetősen egyszerűek, de a remek fénykezelés, a tetszetős karaktermodellek, a kiváló helyszínek és persze a félperces töltési idők mind-mind a játék mellett szólnak.

A SIKER KÜSZÖBÉN

Probléma jelenleg csak egy van a Merc Elite-tel: az, hogy nagyon nehéz elkezdeni a játékot. Mivel itt is 10 főt kell összeszednie a matchmaking-rendszernek, ezért kétperces várakozási idő a minimum, átlagosan viszont inkább 10-15 percről beszélhetünk. Félni persze nem kell, ez kizárólag azért van, mert jelen sorok írásakor a világon alig pár ezer ember kapott hozzáférést a zárt bétához, és ez a „tömeg" inkább az esti órákban szokott aktív lenni. Természetesen a várhatóan az év végén induló publikus tesztidőszak alatt ez már nem fog problémát jelenteni, így emiatt kár is aggódni. A Merc Elite ugyanis egy kifejezetten szép és kellően tartalmas, böngészős megvalósítása és leegyszerűsített játékmenete okán pedig egy azonnal élvezhető, egy csapásra elsajátítható MOBA, ami tökéletes ugródeszka lehet azoknak, akiket eddig elrettentett a LoL és a DOTA összetettsége, vagy szimplán csak belefáradtak a fantasy témába.

ALIEN RAGE

[ÍRTA JOHNBART] **Az E3-on látottak alapján úgy tűnik, a City Interactive végre összeszedte magát, és a Sniper: Ghost Warrior után talán ismét sikerül összedobnia egy élvezetes FPS-t – az expón is demózott Alien Rage ugyanis eddig igen zamatos lövöldének tűnik.**

Ennek eléréséhez pedig még csak távcsöves puska sem kellett (bár a Ghost Warrior 2 befürdése után meglepő is lett volna, ha ismét az orvlövész témát erőlteti a hírhedt lengyel cég), sokkal inkább csak némi közeg-, motor- és műfajváltás. Az Alien Rage ugyanis a modern katonai miliőt a távoli jövőre, a rossz arcú terroristákat még rosszabb arcú idegenekre, a CryEngine 3-at egy végletekig tuningolt Unreal Engine 3-ra, az álrealisztikus katonai akciókat pedig a Bulletstormot és a Painkillert idéző agyatlan hentelésre cseréli.

BÁNYÁSZATI KONCESSZIÓ

Az eredetileg a könnyen kiejthető nevű Bydgoszcz Studio berkeiben készülő, korábban Alien Fear néven futó bevetés tehát egy igazi old school, arcade FPS lesz, mely a fejlesztők szerint bevallottan a fentebb felsorolt címek nyomdokain halad. Kidolgozott történetre és mély dramaturgiára tehát ne számítsunk, az egyébként egész ötletes előzetessel prezentált sztori voltaképp csak a cirka 6-7 órányi golyó-, lézer- és rakétazáporban tetőző ok-okozati összefüggéseket vezeti fel.

A darálás ideje eszerint 2242, színhelye pedig a Demos 875 névre hallgató aszteroida, helyesebben az azon létesült bányakomplexum. A túlméretes kavicson a prométeum névre hallgató energiaforrás kitermelése okán vetettük meg lábunkat, vállalkozó szellemű űrvájáraink magánya azonban nem tart sokáig, az emberi kolónia szomszédságában ugyanis hamarost egy idegen faj, a vorus is felhúz egy telepet, hogy minél hamarabb kifejtsék a (szerintük) őket illető részt az értékes (és felettébb robbanékony) anyagból. Ilyen felállás természetesen nem vezethet semmi jóra, a kölcsönös ignorálás így nemsokára brutális bányaháborúba torkollik, melyben mi húzzuk a rövidebbet: kolóniánk elnémul az éterben, a beérkező mentőosztag pedig csupán üszkös romokat, illetve pár nyomot talál, melyek azt sejtetik, hogy a vorus a föld alá vonulva folytatja a kitermelést. A Földről érkező parancs egyszerű: a játék 14 pályáján átívelő feladatunk az aszteroida visszafoglalása – vagy ha azt a körülmények nem teszik lehetővé, annak totális elpusztítása...

STÍLUSOS FEJLÖVÉS

A műfajból adódóan nagyobb összegben mernék rá fogadni, hogy a fenti két alternatívából az utóbbi opció adja a végkifejletet, no de az efféle lövöldéknél nem is a blőd sztori, hanem sokkal inkább a játékmenet számít, azzal pedig az E3-on kipróbálható build alapján nem lesz gond, az old school henteldék legfontosabb építőkockái (azaz a fegyverek, az ellenfelek, illetve a kettő összeeresztéséből kihozott aprítás) ugyanis úgy tűnik, teljesen rendben lesznek, még ha az alapok felettébb ismerősek is.

A pontszerzés művészetét a Bulletstorm nem tudta tökéletesíteni, de ha az ott látott alapokat ügyesen elcseni és továbbfejleszti az Alien Rage, akkor az ősz egyik nagy meglepetése is válhat belőle

45 150

Akit mindig is az foglalkoztatott, hogy vajon ki az a szerencsétlen, akinek a harcok után ezt a mocskot fel kell takarítania, nos, töltse le az egyelőre ingyenes Viscera Cleanup Detailt!

Ott vannak először is mindjárt a fegyverek: a játék során tíz emberi és idegen lőszerszámot vehetünk kezelésbe, melyek egyrészt maximálisan megfelelnek a műfaji hagyományoknak (azaz zömében a szokásos pisztoly/sörétes/karabély/energiaflinta/robbantó körből kerülnek ki), másrészt pedig a Painkillerhez hasonlóan szintén két eltérő tüzelési móddal érkeznek. Az arzenál tehát kellőképpen változatosnak tűnik ahhoz, hogy aládolgozzon a tévesen no-brainerként aposztrofált henteldék legnagyobb kihívásának, azaz hogy villámgyorsan megtaláljuk az adott szituáció és ellenfelek kezeléséhez legmegfelelőbb flintákat és tüzelési módokat. Borús és sikerül-e megfelelő változatossággal kiegészíteni a lapjárást.

A fegyver- és ellenféllista tehát korrektnek tűnik, de mi a helyzet magával az akcióval? Nos, az Alien Rage sava-borsát adó tűzharcokat az elmondások szerint painkilleri pörgés és bulletstormi technikázás fémjelzi. Az előbbinek megfelelően az irányítás így kényelmes és egyszerű, a harc pedig gyors és véres; utóbbi ugyanakkor a kötelező karakterfejlesztő vonulatot nyújtja, a stílusosan kivitelezett mészárlásokat, illetve a láncba kötött fejlövéseket és

Nehéz őszintén, fenntartások nélkül City Interactive játékot várni, de az Alien Rage valamiért mégis jó benyomást kelt!

előérzetet mindössze tán csak az kelthet bennünk, hogy egyszerre mindössze két szerszámot cipelhetünk magunkkal a tízből, amiről nekem személy szerint rögtön a Duke Nukem Forever hasonló (és igencsak gyászos) tervezői döntése ugrott be, szóval azért ne igyunk előre az idegenek tetemére, és reménykedjünk, hogy az attak kezdetéig átgondolja a dolgot a City.

A számok a ránk leső vorus söpredék esetén is jól mutatnak: az egyszerre nekünk rontó ellenfelek a Painkillerben látott mennyiséget idézik, akárcsak a változatosságuk: talpasokból 21 különböző fajzat támadhat ránk (fedezékből lődöző baka, pengékkel vagdalkozó láthatatlan orgyilkos, elektromos kisülésekkel bénító utász, rakétákat eregető és halálakor felrobbanó tüzér), pályavégi góréból pedig nyolc túlméretes példányt kell majd legyűrnünk. A konkurencia tehát kellőképp népesnek tűnik, innentől minden csak azon áll vagy bukik, hogy a City jól keveri-e majd a lemészárolandó ocsmányságok adta paklit, robbantgatásokat ugyanis a játék pontokkal jutalmazza, melyekből utána karakterünket és fegyverzetünket tápolhatjuk fel.

HIHETETLEN, DE UNREAL!

Az E3-on és az eddig kiadott sajtóképeken persze nem is a hentelés ragadja meg elsőre az ember figyelmét, sokkal inkább a grafika, amely talán az eddigi legszebb, amit budget kategóriás játékban láttunk. Dacára a főleg sötétszürkében „pompázó" sci-fi közegnek, a lengyel szoftvermunkások egyszerűen lenyűgöző munkát végeztek az Unreal Engine 3-mal: tűéles textúrák, a végletekig kidolgozott fegyverek, jól belőtt fények és árnyékok, illetve az utolsó ráncig lemodellezett ocsmány idegenek integetnek vissza mind a képeken, mind a videókon, ha pedig mindez nem lenne elég, az ígéretek szerint egyes előre letárolt helyeken brutálisan le is amortizálhatjuk a harcteret. Erre egyébként erősen rá is játszik majd a program: a továbbjutáshoz szükséges útvonalat vagy az ellenséges erősítés bevonulási pontjait ugyanis sokszor csak pár jól irányzott robbantással nyithatjuk meg, illetve temethetjük be...

Az Alien Rage semmiképpen sem fogja megváltani az FPS-műfajt, de némi tökös, sallangoktól mentes akciózásra mindig vevő vagyok, az E3-on bevizsgált verzió és az eddig kiszivárgott infók pedig mind arra engednek következtetni, hogy a City ezúttal ráérzett, minek is kell klappolnia egy old school, adrenalintól csöpögő FPS-ben. Az előrejelzések legalábbis eddig biztatóak: ipari mértékű darálás, gazdag arzenál, változatos ellenfelek és brutálisan gyönyörű grafika várható a digitálisan terjesztett henteldében, a cirka 6-7 órás kampány mellett pedig az ígéretek szerint egy szolid (2-4 fős) deathmatch és team deathmatch mód, illetve egy kétfős kooperatív mód is része lesz majd a nyomott áras csomagnak. A multi egyébként kezdetben érdekes módon csak PC-n lesz elérhető, ennek folyományaként a konzolos változatok megjelenéskor csak 15 dollárba, míg a PC-s kiadás 20 dollárba (avagy Steam-disztribúció esetén nálunk euróba) fáj majd. Őszintén remélem, hogy a City ezúttal összeszedi magát, és sikerül egy legalább korrektnek értékelhető végeredményt kihozni a koncepcióból, az eddigi infók alapján ugyanis erre ezúttal minden esélye megvan – ha így lesz, akkor az ár/érték arányt nézve a szeptember 27-én érkező hentelde könnyen az FPS-fogyasztók egyik legjobb idei vétele lehet.

ADATOK

KIADÓ
City Interactive

FEJLESZTŐ
CI Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013. 09. 24.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

Bulletstorm
2011 (ELECTRONIC ARTS)

Painkiller: Hell & Damnation
2012 (NORDIC GAMES)

[IRTA BATE] **Bár az Activision által kiadott játékok minősége finoman szólva is hullámzó, az kétségtelen, hogy a cég mindig hihetetlen érzékkel nyúl be a tutiba. Annak idején a Guitar Hero szériával csábították el a casual játékosok millióit, a hardcore gamerek között a Call of Duty kaszál minden évben, a legfiatalabb korosztályt pedig a Skylanders széria célozta meg, méghozzá elképesztő sikerrel – az offenzíva idén is folytatódik, hiszen jön a Swap Force, a sorozat harmadik része.**

Az idei szezont viszont nem lesz könnyű letarolni, még annak ellenére sem, hogy a Skylanders már két éve gyűjti a rajongókat, lévén a Disney Interactive Studios is megirigyelte a hatalmas (dollármilliárdokban mérhető) sikert, és a Disney Infinity névre keresztelt leplezetlen koppintással, néhány új ötlettel és az összes létező mesehőssel igyekszik meghódítani a 14 év alatti gyerkőcöket. Az egeres cég hiába kezdő a valódi és virtuális játékok kombinációjában, a mögöttük álló rengeteg figura (a Hihetetlen család, a Szörny Rt. hősei, a Verdák, a Karib-tenger kalózai, a teljes Marvel-univerzum, és még sorolhatnánk...) szinte biztos, hogy ellensúlyozza a tapasztalatlanságot – ám az Activisont sem kell félteni, hiszen ők sem egy sima rókabőrrel készülnek a 2013-as karácsonyi szezonra.

ADATOK

KIADÓ
Activision
FEJLESZTŐ
Vicarious Visions
MŰFAJ
platformjáték
MEGJELENÉS
2013. 10. 18.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Skylanders: Giants
2012 (ACTIVISION)

Disney Infinity
2013 (DISNEY)

JÁTÉKOK TALÁLKOZÁSA

Mielőtt belevetnénk magunkat a részletekbe, gyorsan vegyük át, hogy mitől is különleges a Skylanders. Maga a program egy hagyományos, mászkálós/gyűjtögetős akció-platfomer – a csavar ott van a dologban, hogy a szoftverhez tartozik egy portál, és a játék mellé műanyagfigurák is járnak. Ezeket a kézzel fogható bábukat az NFC-technológiával működő kiegészítő segítségével olvashatjuk be a játékba, és a pályákon mindig azzal a hőssel kalandozhatunk, akit éppen a perifériára helyeztünk. A figurák (amikből több tucat gyűjthető össze) nemcsak, hogy bármikor lecserélhetők, de mindegyikük különleges képességekkel rendelkezik, és a játék során még fejlődnek is. És ha ez még nem lenne elég, akkor a szintlépést nem a játék tárolja, hanem a bábukban található chip, így a felfejlesztett karakterek nemcsak átvihetők a haverokhoz, hogy kooperatívban lehessen velük kalandozni, de a korábbi epizódok kompatibilisek a folytatásokkal, tehát a Spyro's Adventure-höz (első rész) szerzett figuráink az összes megszerzett képességükkel használhatók a Giantsben (második felvonás) is. A 2012-ben kiadott folytatás nagy újítása a névadó óriások, az átlagnál jóval nagyobb és erősebb karakterek bevezetése volt, az ősszel megjelenő SWAP Force pedig még ezt is felülmúlja egy méretes lépéssel.

Azt eddig is tudtuk, hogy nyár végétől a Skylanders konkurenciát kap a Disney Infinity személyében, arra viszont a világon senki se számított, hogy az Angry Birds Star Wars 2 is megpróbál kihasítani magának egy szeletet a meglehetősen jövedelmező üzletágból. Igaz, a Rovio megoldása nem túl kifinomult, hiszen a figurák egyszerű QR kódot használnak.

Miután a legutóbbi Skylanders-epizód figuráiból több pénz folyt be, mint az ugyanebben a kategóriában mozgó Star Warsos szereplőkből, ezért már tényleg igazoltnak látszik az Activision több évvel ezelőtti döntése a Spyro jogai kapcsán...

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

Ami már most biztos, hogy ezúttal sem a sztori miatt fogunk emlékezni a SWAP Force-ra, hiszen akárcsak az elődök esetében, a történet most sem kecsegtet hatalmas fordulatokkal. A beszédes nevű Lord Chaos harmadszor is szemet vet a Skylands nevű világra, és ezúttal is csak a hős Skylanderek lehetnek azok, akik útját állják a legfőbb rosszakarónak. Lord Chaos legújabb találmánya az Evilizer, amivel bárkit képes gonosszá változtatni, a célja pedig az, hogy elérje a Cloudbreak szigeten lévő misztikus vulkánt, ami csak százévente egyszer tör ki...

A szombat délelőtti rajzfilmeket idéző történetnél sokkal érdekesebbek a vadonatúj Skylanderek, akik a vulkánt védő SWAP Force tagjai, és az a különlegességük, hogy a testük két részre tagozódik: a lábak határozzák meg az adott karakter mozgását, míg a felsőtest a különleges képességét (azaz a támadás típusát), illetve ebben tárolódik hősünk szintje és az összes fejlesztés is. A valóságban ez úgy néz ki, hogy minden vadiúj játékfigura (kezdetben 16 lesz elérhető belőlük) kettéválasztható, a testrészeket egy erős mágnes tartja össze, és a különböző bábuk alsó és felső részeit kedvünk szerint kombinálhatjuk, összesen 256-féle módon, amennyiben az összes műanyag játékot beszerezzük. A lényeg persze az, hogy ha a különböző karakterek egységeit variáljuk, és úgy helyezzük ezeket a portálra, akkor a játékban is a mixelt hősök irányítására lesz lehetőségünk.

A hangsúly egyébként a figurák talpán van, ugyanis ez a rész határozza meg, hogy a karakterünk beléphet-e a pálya bizonyos részeire. A veterán Skylanders-játékosoknak ez a megoldás nem okoz meglepetést, hiszen már a Spyro's Adventure-ben is elkülönültek egymástól hőseink, attól függően, hogy milyen elementált képviseltek, és minden egyes bejárható területnek voltak olyan részei, ahová csak az adott elementálhoz tartozó figurákkal tudtunk bejutni. Ezt szövi tovább a SWAP Force új rendszere, ami a variálható hősöket a talpazat szerint kategorizálja: lesz, aki gurul, lesz, aki rakétákkal repül, és minden egyes pályának lesznek olyan részei, amelyekhez csak akkor férünk hozzá, ha rendelkezünk a megfelelő talppal. Ha van olyan alsó részünk, ami passzol az adott pályarészlethez, akkor bebocsátást nyerünk, és részt vehetünk a teljesen új minijátékok egyikében, plusz mindenféle extrákat szerezhetünk, természetesen amellett, hogy jól szórakozunk a karakterünk irányítása közben. Akárcsak az elődökben, a sztori ezúttal is végigjátszható lesz a starter packban található hősökkel (2 SWAP Force és 1 sima Skylander), viszont a játékot most is csak akkor lehet 100%-ban felfedezni és kimaxolni, ha a lényeink (akik külön is megvásárolhatók) lefedik az összes elementált és az összes talptípust.

A csicsás külső és a színvilág ne tévesszen meg senkit: a Skylanders-sorozat epizódjai nemcsak gyerekeknek szólnak!

TOVÁBBI VÁLTOZÁSOK

Ha rendelkeztünk a Spyro's Adventure című epizóddal és a hozzá tartozó portállal, akkor a Giantsnél már nem kellett olyan verziót szerezni, amihez a beolvasó periféria is járt, hiszen a két játék ilyen szempontból is kompatibilis volt egymással. Az új (és bonyolultabb chipet tartalmazó) figurák miatt ennek vége, a SWAP Force ugyanis már egy áttervezett és technikailag kiforrottabb portállal érkezik, és a játék csak ezzel az új technikával lesz hajlandó együttműködni. Szerencsére ez nem jelenti azt, hogy a régi bábuk nem működnek majd együtt az új epizóddal, a korábban megvásárolt hősök (az óriások is) ismét bevethetők lesznek, és természetesen hozzák magukkal a korábban elért szinteket és megszerzett különleges képességeket is.

És az újdonságok nem merülnek ki ennyiben, hiszen a harmadik epizódra a karakterek végre megtanultak ugrani, eddig sosem látott játékelemek várhatók (amellett, hogy marad a mászkálás, a gyűjtögetés, az alapvetően egyszerű harc és a könnyed logikai feladványok sora), és még tovább mélyülnek a képességfák és a fejlesztési lehetőségek. Ráadásul a programot készítő Vicarous Visionsnél igencsak rágyúrtak a külalakra is, így egy minden eddiginél szebb Skylanders-epizódot vehetünk majd kézbe októberben. A színek rikítóak, nem olyan fakók és élettelenek, mint az előző részekben, minden egyes tereptárgyon élesebb textúrák feszülnek, a pályák részletesebbek, tele vannak élettel, és már a képernyőn ugráló karakterek sem úgy néznek ki, mintha baltával faragták volna őket. A látvány tehát jelentős változáson esett át, és a fejlődés nemcsak a játéktéren tapasztalható, de az átvezető videók esetében is. Végre búcsút inthetünk a játék motorjával készült fapados megoldásoknak, a helyükre animációs filmeket idéző képsorok lépnek, ezzel is növelve az élményfaktort a kisebbek számára.

BRACE YOURSELVES...

A Skylanders-sorozat tehát ismét készen áll a támadásra, és a haditerv elég jónak tűnik ahhoz, hogy újra sikerüljön bevenni a fiatalabb játékosok (és a pénztárcákat birtokló szülők) védekező állásait. Habár kétségtelen, hogy a játék nagyon erősen rájátszik a fiatalabbak (és a gyermeklelkű nagyobbak) gyűjtőmániájára, azért azt sem szabad elfelejteni, hogy a legújabb Skylanders-játék képében egy újdonságokkal megspékelt, technikailag is fejlődő folytatást kapunk, ráadásul egy olyan videojátékot, ami hetekre, akár hónapokra képes lesz lekötni a kölyköket, sőt, minden egyes újabb figura csak tovább növeli a SWAP Force élettartamát. Ugyan a PC Guru szerkesztőségének tagjai nem tartoznak a játék célcsoportjába, de nem szégyelljük bevallani, hogy mi már az első két epizódot is kedveltük, és alig várjuk, hogy a harmadik részre is rátehessük a kezünket.

A SWAP Force fantasztikus ötlete a karakterek keverését illetően hatalmas lehetőségeket rejt, és biztosítja azt a pluszt, amire az Activisionnek szüksége van olyan riválisokkal szemben, mint a Disney Infinity vagy az Angry Birds Star Wars 2.

[IRTA MAHMUD] **Jonathan Blow egyetlen játékával, a 2009-ben kiadott Braiddel vált varázsütésre az indie műfaj messiásává, legújabb projektjét pedig már évek óta magasztalják a kritikusok, holott valójában még senki sem tudja, miről is szól majd pontosan a The Witness...**

Annyi biztos, hogy van benne egy lakatlan sziget. A Braiddel ellentétben a Witness nem platformer, hanem egy sajátos, belső nézetű puzzle-kaland keverék lesz, a fejlesztés pedig több mint négy éve zajlik. Ráadásul úgy, hogy a magányos farkasnak kikiáltott Blow ezúttal egy tizennégy fős csapat élén dolgozik rajta, ebből pedig csak arra következtethetünk, hogy a Witness az átlagos indie játékoknál robusztusabb lesz – talán ez lesz a játékfejlesztői evolúció következő nagy állomása?

HOL ITT A BŰNTÉNY?

És ha már bizonyíték, nem mehetünk el szó nélkül a cím mellett sem. „A tanú." Akinek nem Bacsó Péter zseniális filmje jut eszébe csípőből, könnyen asszociálhat valamiféle bűnügyi szálra a játék sztoriját illetően, ezzel azonban nem is állhatna távolabb a valóságtól. A Witnessben ugyanis szó sincs nyomozásról és bűnözőkről, gyilkosságról meg aztán pláne: nincsenek fegyverek és ellenfelek, mi több, zsebre (vagy mások fejéhez) vágható tárgyakkal sem találkozhatunk.

Ami van, az a már említett sziget, melyről maga Blow rántotta le a leplet a csapat E3-as prezentációján. A bemutató elég rendhagyóra sikeredett, hiszen a szakma illetékes megváltója nem valami előre kozmetikázott demót, hanem magát a teljes játékot vitte el Los Angelesbe, abban az állapotban, ahogy előző este átmásolta a laptopjára. A kiállított mű így közel sem volt egységesnek, netán késznek nevezhető: sok helyütt még hiányoztak a textúrák, és néha csúnyán le is fagyott. Annyi azonban kiderült, hogy Blow szigete egy szabadon bejárható, nyílt világ (már amennyire egy sziget az lehet), mindazonáltal next-gen létére nem túl szemkápráztató. Az enyhén puritán látványt mégis megmenti a hangulat és a változatosság: a laborszerű bunkerektől kezdve a buja erdőkön és zord hegységeken át mindent bejárhatunk, a nyugalmat és harmóniát sugárzó hangulatot pedig a környezet apró, organikus neszei teszik teljessé. Egészében véve a játék nagyban hasonlít az idén megjelent Proteushoz vagy épp a szép emlékű Dear Estherhez, azzal a számottevő különbséggel, hogy a Witnessben ténylegesen csinálni is kell valamit, nemcsak passzív résztvevőként végighallgatni egy történetet.

ADATOK

KIADÓ
Number None

FEJLESZTŐ
Number None

MŰFAJ
kalandjáték

MEGJELENÉS
2014 tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

realMyst
2000 (UBISOFT)

Myst IV: Revelation
2004 (UBISOFT)

Habár a februári Sony-rendezvényen a Witness mint PlayStation 4 cím szerepelt, ez nem jelenti azt, hogy ne jönne PC-re. A játék ideiglenes konzol-exkluzivitása kizárólag az Xbox One változatot érinti, vagyis az eredeti tervek nem változtak, a Witness PC-re és iOS-re egyaránt megjelenik, párhuzamosan a PS4-es kiadással, pár nappal előtte vagy utána!

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Ez a valami pedig a blow-i értelemben vett kalandjáték. A prezentáció során a mester nem győzte hangsúlyozni, hány és hány dolgot utál a műfaj klasszikus képviselőiben, és hosszasan ecsetelte, hogy ő bizony mindent kidobott a hagyományos kalandkoncepcióból, ami szerinte frusztrálóvá vagy unalmassá tehet egy játékot. Ami azt illeti, Blow annyira belejött a műfaj leegyszerűsítésébe, hogy a végén alig maradt belőle valami az esztergapadon. Mivel nincsenek tárgyak, nincs mit gyűjtögetni, feleslegessé válnak a vonatkozó menük, és megszűnik a pixelvadászat, NPC-k híján pedig még arra sincs lehetőségünk, hogy két feladvány között megkérdezzük valakitől, mennyi az idő. Nem maradt hát más, mint a puszta felfedezés és az utunkat végigkísérő fejtörők megoldása.

BÁR ELLENFELEK ÉS FEGYVEREK HIÁNYÁBAN VESZÉLYÉRZET SINCS, AZÉRT A WITNESS SZIGETE MÉGSEM AZ AZ IDILLI HELY, AHOL AZ EMBER SZÍVESEN ELTÖLTENÉ A VAKÁCIÓJÁT

Utóbbiak első ránézésre legalább olyan formabontók, mint amennyire végletesen egyszerűek: a szigeten lépten-nyomon belebotlunk majd furcsa, érintőképernyős panelekbe, melyek egy-egy miniatűr labirintus képét vetítik elénk. A dolgunk pusztán annyi, hogy a kezdőpontot összekössük a „céllal", és lám, máris megnyílik az út a következő feladvány felé. Ezt a műveletet ismételjük meg körülbelül ötszázszor, majd végül tekintsük meg a stáblistát, hiszen sikeresen végigvittük a játékot... Valljuk csak be nyugodtan, ez ebben a formában elég idióta ötletnek tűnik. Ha a „kihívás" pusztán ebből állna, talán még tapipados platformokra is kár lenne kiadni a Witnesst. Ahogy azonban azt már az E3 előtt is sejteni lehetett, Blow elképzelése korántsem ilyen felszínes. Az izgalmak ott kezdődnek, hogy a legtöbb esetben fogalmunk sincs, melyik két pontot kell összekötni a labirintusban, ha pedig erre rájöttünk, hamar szembesülünk azzal, hogy az sem mindegy, milyen úton húzzuk be a vonalakat a végpontok között. A fejtörők tehát nem merülnek ki a puszta összekötősdiben: a valódi cél általában egy látszólag értelmetlen, cikkcakkos ábra kirajzolása a paneleken.

A MYST NYOMÁBAN

Nem, nem baj, ha még mindig marhaságnak tűnik az egész. A Witness minden, csak nem egy nyitott könyv; nem ad használati utasítást, és nem segít a feladványokban. De akkor mégis hogyan lehet őket megoldani? Nos, a rejtély kulcsa mindig ott van a közelünkben, csak vennünk kell egy mély levegőt, és elvonatkoztatni az aktuális képernyőtől. Tegyünk egy lépést hátra! Egy sűrű erdő közepén állunk, a fák koronáját lágyan ringatja a szél, a levelek halkan susognak. Előttünk a panel. A kusza vonalak alulról indulnak rajta, és felfelé haladva úgy sokasodnak, mint valami ágrajzon. Ágrajz... Hát ez az! Egy újabb terepszemle után nyilvánvalóvá válik, hogy a környező fák ágai

JÓ RÉG JELENT MEG A MYSTRE HASONLÍTÓ KALANDJÁTÉK, ÍGY A THE WITNESS MÁR CSAK EZÉRT IS ÉRDEKES!

ugyanígy merednek ki a törzsből, a legközelebbin pedig egyetlen piros alma csüng. Újra a panelhez lépünk, és az ábrán berajzoljuk az útvonalat a képzeletbeli gyümölcsig. Siker! A képernyő zöldre vált, és néhány lépésre tőlünk megnyílik az újabb feladvány.

A megoldások természetesen nem mindig ilyen szembetűnőek, de az esetek többségében valamiféle szoros kapcsolatban állnak a környezettel. A tíz zónára osztott szigeten ugyanennyi, alapvetően különböző feladványtípussal találkozhatunk, melyek mind más-más logikai megközelítést igényelnek. Attól azonban még nem lesz nyert ügyünk, ha felismerjük az aktuális séma megoldási módszerét, az egyes panelek ugyanis szorosan egymásra épülnek, egyre komplexebbé (de semmiképp sem lehetetlenné) téve a megoldást. Blow elgondolása szerint éppen ez a fokozatosság a Witness lényege: mindenféle segítség nélkül, csak a saját tapasztalatainkra hagyatkozva kell egyre jobban megértenünk a játékot, végső soron pedig magát a szigetet, és azt, hogy voltaképpen miért is kerültünk oda.

A SZIGET TITKA

Mert ha hisszük, ha nem, bizony a Witnessnek is van története. A bökkenő csak az, hogy a dörzsölt Blow uraság egy mukkot sem volt hajlandó kinyögni róla az E3-as bemutatón, hiába faggatta őt naiv sajtómunkások egész hada. Így mindössze annyit tudunk biztosan, hogy a sztorit a szigeten fellelhető hangfelvételeken keresztül ismerhetjük meg, ám ahogy a fejtörők megoldásait, úgy ezeket sem kínálja majd tálcán a játék, és nem árt felkészülni néhány bonyolult, filozofikus eszmefuttatásba hajló monológra sem. Ha pedig a történet mozaikdarabkáin kívül más jutalomra is vágynánk, a csalódás már most borítékolható, Blow ugyanis határozottan kijelentette, hogy nem hisz az efféle motivációban. Sokkal inkább azt szeretné, hogy a tapasztalati pontok, virtuális dollárkötegek és menő felszerelések helyett maga a játékélmény késztessen a folytatásra, ezzel azonban saját csapata számára is rettentő magasra tette azt a bizonyos lécet.

A látottak (de leginkább a nem látottak) fényében mindenesetre nyilvánvaló, hogy a Witness legnagyobb ütőkártyája önnön rejtélyes mivolta lehet, és bármilyen komplexek is a fejtörői, megkockáztatom, hogy nem azért állnak majd sorba érte a vásárlók, hogy végre vonalakat rajzolgassanak pár virtuális tabletre. Huszonöt-harminc órásra tervezett játékideje alatt azonban a Witness még bőven okozhat meglepetést – hogy kellemeset vagy fájdalmasat, az 2014-ben kiderül!

MIÓTA BEJELENTETTÉK A PS4-ES VÁLTOZATOT, KIFEJEZETTEN MESESZÉPPÉ VÁLT A WITNESS VILÁGA: NINCS OLYAN SZEGLETE, AMELY NE ÚSZNA SZÍNEKBEN ÉS HANGULATBAN!

PROJECT CARS

[ÍRTA KRYSS777] **Papíron a világ legjobb autós címe lesz a Project CARS, hiszen mindent tartalmazni fog, amire egy benzinvérű játékos csak vágyhat. Vajon 2014-ben csalódunk egy nagyot, vagy tényleg eljön a régóta várt forradalom a szimulátorok világában?**

Néhány éve már bejelentették a szimplán csak Project CARS munkanéven futó autós játékot, és jelenleg már nagyon úgy tűnik, hogy a fejlesztők – és velük együtt az érdeklődők – annyira megszokták ezt a korai címet, hogy végül maradnak is ennél. Ha valaki esetleg még sosem hallott volna cikkünk alanyáról, akkor nagy vonalakban annyit érdemes tudni, hogy egy olyan, közösség által finanszírozott szimulátorról van szó, amibe várhatóan minden földi jót belepréselnek az alkotók. A Project CARS-nál nem beszélhetünk klasszikus kiadói-fejlesztői viszonyról, hiszen maguk a készítők és a közösség tagjai pénzelik a játékot, mégpedig úgy, hogy a támogatásra befizetett összegünk függvényében beleszólhatunk a fejlesztésekbe, sőt, ha sokat perkáltunk, akár menedzserként is részt vehetünk a háttérben zajló folyamatokban. Persze a kisebb pénztárcájúak sem maradnak ki a jóból, mivel ők exkluzív korai hozzáférést és belsős információkat kaphatnak; a hab a tortán, hogy amennyiben pénzt áldozunk a cuccra, lényegében „befektetői" státuszt kapunk, így ha a játéknak sikerül igazán nagyot robbantania, akkor a megjelenést követő két éven belül még valódi pénzhez is hozzájuthatunk. A fent leírtaknál természetesen jóval bonyolultabb a történet – ha kíváncsi vagy a részletekre, akkor a játék hivatalos oldalán (www.wmdportal.com) minden lényeges információt megtalálsz ezzel kapcsolatosan.

SOKAT AKAR

Videojátékos magazinként bennünket természetesen főleg maga a szoftver és az általa nyújtott élményt érdekel, ezért nézzük is meg, hogy jelen állás szerint mit kínál a játék! A Project CARS egy olyan brutális méretű online autós világ lesz, ami lényegében soha nem fog teljesen elkészülni, hiszen folyamatosan újabb és újabb tartalmak érkeznek majd hozzá. Korábban már volt róla szó, hogy főként a keményebb szimulátoros vonalat fogja képviselni, viszont bizonyos rásegítések és butításokat bekapcsolásával a Gran Turismo és a Forza Motorsport epizódokon nevelkedett versenyzők számára is élvezetes lesz. Annak ellenére, hogy a játék ugyanazt a motort használja, mint a Need for Speed Shift részek (ez nem véletlen, hiszen ezeket szintén a Slightly Mad Studios hegesztette), mégis egy jelentősen felturbózott változatra számíthatunk, amiből a korábbi gyengeségek minden idegesítő darabját kigyomlálták. A fizika mellett a gumik modellezése is egy teljesen új generáció eljövetelét ígéri, mert az abroncsok itt deformálódnak, felmelegednek, és egy idő után teljesen használhatatlanná válnak. Az eddigi felhasználói visszajelzések alapján valóban jelentős mértékű lesz az előrelépés minden korábban látott próbálkozáshoz képest, ezért a fanatikusok gondolatban már most melegíthetik a motort.

ADATOK

KIADÓ
Slightly Mad Studios

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

rFactor
2007 (IMAGE SPACE)

Shift 2: Unleashed
2011 (ELECTRONIC ARTS)

AMIT CSAK SZERETNÉL

Ahhoz, hogy a Project CARS a szélesebb közönség számára is elfogadható legyen, egy jól felépített karriermódra van szüksége, és ez szerencsére mindenki számára testre szabottan érkezik. Akárcsak a való világban, itt is a legkisebb gokart-sorozatban kezdünk, ahonnan szépen lassan felküzdhetjük magunkat

A Project CARS az összhatást tekintve valószínűleg nem veheti fel a versenyt a Codemasters-féle F1 sorozattal, de az biztos, hogy baromi élvezetes lesz egy Forma 1-es autóban padlógázzal száguldani

Habár a jogi kérdések még rendezésre várnak, az egészen biztos, hogy egyetlen más autós játék sem veheti fel a versenyt azzal a tartalommal és változatossággal, amit a Slightly Mad Studios pakolt a Project CARS garázsába

az elismertebb szériákba. A legszebb mindebben, hogy nincs egy előre meghatározott út, hiszen magunk dönthetjük el, hogy hol folytatjuk a versenyzői karrierünket, így a ralitól kezdve a Forma-1-ig bezárólag bármilyen szakágat választhatunk. Szerencsére a felhozatallal nem lesz probléma, hiszen már most elképesztő mennyiségű lehetőséget kínálnak a fejlesztők: Nascar, GT-sorozat, Le Mans, IndyCar, szóval nagyjából minden, ami belefér az autóversenyzés kategóriájába. Persze a jogi részletek ezek körül még nem tisztázottak, ezért kérdéses, hogy valóban a hivatalos versenyszériák kapnak-e helyet a játékban, vagy a készítők szimplán csak lekoppintják őket.

Az egyjátékos módon túl az igazi kihívást az online világ fogja jelenteni, ahol szintén sokkal többet kapunk a megszokottnál. A klasszikus becsatlakozós körözések mellett hosszú távú kihívások is elérhetők lesznek, sőt, a játék tartalmazni fog egy kooperatív módot is, ahol egy barátunkkal felváltva versenyezhetünk több órán keresztül. De ez még mind semmi, ugyanis további jelentkezőket összegyűjtve csapatokba tömörülhetünk, kiadhatjuk a menedzseri pozíciót is, így biztosítva lehetőséget arra, hogy egy valódi versenyistállóként működjünk a hálón. Az internetes funkciók viszont nem merülnek ki ennyiben, hiszen a fentiek mellett a Project CARS fejlett közösségi lehetőségekkel is rendelkezik. A bárhonnan elérhető profilunkkal lehetőségünk nyílik arra, hogy az online felületen akár út közben is elemezzük az időeredményeinket, jelentkezzünk kihívásokra, vagy akár megosszuk ismerőseinkkel a legjobban sikerült fotóinkat és videóinkat.

Iszonyú régóta várunk rá, de nagyon úgy néz ki, minden egyes perc megéri: ez bizony „A szimulátor" lesz!

A TARTALOM A KIRÁLY

Az autók esetében volt szó arról, hogy mely sorozatokból származó négykerekűekkel száguldozhatunk majd, viszont a tisztább kép érdekében fontos megemlíteni, hogy jelenleg nagyjából 60 licencelt kocsit tartalmaz a járműpark. Ezek között megtalálhatók a legismertebb gyártók (Audi, BMW, Mercedes) modelljei, melyek mellé jön néhány ritkább darab is, úgymint a Gumpert, a RUF és a Caterham. Mondhatjuk, hogy kezdésnek megteszi, de természetesen a tartalom folyamatosan bővülni fog, fizetős és ingyenes kiegészítésekkel nyílik majd lehetőségünk a garázs bővítésére. A testre szabhatóság sem okozhat problémát, mivel a különféle külső kozmetikázás mellett fejlesztéseket is végrehajthatunk, így varázsolva teljesen egyedivé versenyautónkat. A pályák tekintetében még nincs pontos lista, de a játék egyik készítője külön is kihangsúlyozta, hogy míg a Gran Turismóban 27 helyszín közül választhatunk, addig a Project CARS-ban ez a szám 35. Vélhetően a legnépszerűbb aszfaltcsíkok mindegyike elérhető lesz, és ezek mellé néhány saját tervezés is csatlakozik majd. Nagyszerű hír, hogy az összes pályán versenyezhetünk nappal és éjszaka is, illetve ezen felül további extraként dinamikus időjárást is kapunk.

IGAZI REMIX

A játék látvány tekintetében már most durvább, mint bármi, amit eddig videojátékban láttunk, beleértve a következő konzolgenerációs próbálkozásokat is. Magát a környezetet sem érheti panasz, és a kocsik kidolgozottsága is hozza az eddig etalonnak számító Gran Turismo 5 szintjét. Ha ehhez hozzávesszük az olyan apróságokat is, mint a pályán található tócsák, tükröződések, az esőcseppek az autókon, akkor abszolút elégedettek lehetünk.

Az eddigiek alapján kijelenthető, hogy a Slightly Mad Studios mindent beígért, amire egy benzinvérű szimulátorrajongó vágyhat. Ahogy azt a fejlesztőcsapat neve is mutatja, kicsit őrültnek kell lenni ahhoz, hogy mindez megvalósuljon; az igazat megvallva talán túl szép is az egész történet. Tény, hogy már láttunk tőlük kiváló próbálkozásokat, hiszen ez a brigád készítette a világ két legjobb versenyjátékát, a GTR 2-t és GT Legendset, viszont voltak olyan gyengébb eresztéseik is, mint a Need for Speed Shift és a Test Drive Ferrari Legends. A cél jelenleg nem kevesebb, mint létrehozni egy 90 pont feletti Metacritic átlaggal rendelkező szimulátort, összegyűjteni egymillió aktív játékost, és belezsúfolni egy címbe mindent, ami egy szimulátor-megszállottnak csak az eszébe juthat. A várhatóan 2014-ben érkező Project CARS PC, Nintendo Wii U, PlayStation 3 és Xbox 360 platformokra biztosan elérhető lesz, és ezek mellé még a következő generációs konzolok is csatlakozhatnak.

Assassin's Creed IV Black Flag

[ÍRTA BATE] **Alig több mint két és fél hónap van hátra az Assassin's Creed negyedik számozott, valójában pedig a hatodik, PC-re is érkező részének megjelenéséig, mi pedig még utoljára összeszedtünk a legfrissebb infókat, hogy lássátok, mi várható a november elején megjelenő Black Flagtől.**

Az egyik legnagyobb érdekesség a negyedik résszel kapcsolatban, hogy az eddigi epizódoktól eltérően a történelem szempontjából nem előre haladunk az időben, hanem a harmadik részhez képest visszafelé, méghozzá egy emberöltőnyit. Az Assassin's Creed-sorozat azonban nem csak ezen a téren szakítja meg a „hagyományokat", de a főhőst illetően is, aki bár vadonatúj karakter, de egyáltalán nem olyan értelemben, mint amilyen Ezio volt Altairhoz és Connor Ezióhoz képest. A második és harmadik rész főhősei valóban tiszta lapok voltak a széria történetében, ám a Black Flag főszereplője, Edward Kenway annak ellenére is több szálon kapcsolódik az Assassin's Creed III-hoz, hogy az új játék cselekménye nagyjából 60 évvel játszódik az említett epizód előtt. Edward a függetlenségi háború idején megismert Connor nagyapja, illetve a templomos Haytham Kenway apja, és ez még csak a kezdet...

ÚJ VIZEKEN

Ha játék a vaskalapos rajongókon múlna, akkor még az Assassin's Creed hatodik részében is Altairral ugráltunk volna Jeruzsálem háztetőin – szerencsére

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft
FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal
MŰFAJ
akció-kaland
MEGJELENÉS
2013. 11. 01.
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Assassin's Creed III: Liberation
2012 (UBISOFT)

Assassin's Creed III
2012 (UBISOFT)

a Ubisoft mert nagyot álmodni, és minden számozott résszel igyekezett csavarni egyet a már bevált elemeken. A keresztesháborúkból a reneszánsz Itália világába csöppentünk, majd egy kis keleti kitérőt követően részesei lehettünk az Egyesült Államok születésének, a negyedik részben pedig egy újabb érdekes időszak tárul fel előttünk, méghozzá az 1700-as évek első negyede, a kalózok aranykora.

„A tengeri küldetések olyan jól le vannak modellezve, hogy azt sem bánnánk, ha a következő orvgyilkosunk egy kalóz lenne" – írtuk az Assassin's Creed III tesztünkben, ám ez nem azt jelenti, hogy jósok vagyunk, sokkal inkább arról van szó, hogy a Ubisoft már évekre előre lefektette a sorozat sorsát. Mikor mi még csak előzeteseket írtunk Connor kalandjáról, ők már javában a negyedik részen dolgoztak, és talán nem túlzás azt állítani, hogy a hajós küldetések csak azért szerepeltek a harmadik felvonásban, hogy szépen megágyazzanak az Edward Kenway fémjelezte epizódnak. Hősünk ugyanis kalóz, méghozzá nem is akármilyen: pimasz, karizmatikus, vakmerő és mind e mellé még sütnivalója is van. Kiképzéséért az orvgyilkos testvériség felelt, ám Edward nemcsak abban különbözik a korábbi főszereplőktől, hogy ő nem egy szárazföldi patkány, hanem abban is, hogy nem veszi túl komolyan az asszasszinok és a templomosok között dúló háborút. Egy renegátról beszélünk, akinél első a kalózkodás, és csak aztán jöhetnek a testvériség dolgai...

Még mindig nem tűnik teljesen indokoltnak a cím után szereplő szám, de az biztos, hogy a kalózos téma nyerő!

KALÓZKODÁS, AHOGY AZT KELL

Az Assassin's Creed III-ban a tengeri küldetések csak amolyan minijátékként funkcionáltak, a hajónkkal bekerültünk egy „arénába", ahol aztán vagy nyertünk, vagy nem. A Black Flagben ezzel szemben a nyílt víz a játék szerves részét képezi, és ugyanolyan szabadság jellemző rá, mint a szárazföldre, sőt, a negyedik AC-ben a nyitott világ egészen új értelmet nyer, hiszen gyakorlatilag töltögetés nélkül bejárható az egész játéktér, vízen és földön egyaránt. A hatalmas vízfelület viszont nem csak arra szolgál, hogy egyik helyről elhajókázzunk a másikra, a fejlesztők igyekeztek élettel és változatos lehetőségekkel megpakolni ezt a világot, minek eredményeként a játékidő negyven százalékát a tengereken fogjuk tölteni. Lévén kalózok vagyunk, elkerülhetetlenek lesznek az ütközetek, ám ezúttal nem csak egy átvezető formájában nézhetjük végig az ellenfél megcsáklyázását, hanem magunknak kell megoldanunk a kényes feladatot. Szinte biztos, hogy lesznek sztoriküldetések, melyek során el kell majd foglalni bizonyos hajókat, de a tengereket járva teljesen véletlenszerű módon is prédákra bukkanhatunk, és ilyenkor csak rajtunk áll, hogy mit teszünk. Ignorálhatjuk őket, a távcsövünkkel felmérhetjük a helyzetet (ilyenkor a rakományról és felszereltségről is infót kapunk), végül bármikor

Minden kapitány legféltettebb kincse a távcsöve, amivel a part, és persze a kincseket rejtő szigetek fedezhetők fel a távolból

elrendelhetjük a támadást. Első körben a már ismert módon, ágyúzással kell megbénítani a hajót, aztán mellénavigálva jöhet az áldozat elfoglalása. Ez persze nem lesz fáklyásmenet, hiszen a jármű matrózai az utolsó csepp vérükig védekeznek, és a végső harcban nekünk is aktívan részt kell vennünk – az viszont már csak rajtunk múlik, hogy átugrunk-e az ellenfél térfelére hadakozni, vagy a saját fedélzetünkről lődözzük le a szerencsétleneket.

A nyílt víz azonban nem csak harcokat tartogat, de egyéb elfoglaltságokat is. Felfedezhetünk feltérképezetlen szigeteket kincsek után kutatva, viharok csaphatnak le ránk, lemerülhetünk a cseppet sem veszélytelen óceán mélyére az elsüllyedt roncsok közé, szinte bárhol toborozhatunk magunknak legénységet, sőt, akár még vadászhatunk is. Ez utóbbi tevékenységről már biztosan tudni, hogy hat különböző vízi teremtményt ejthetünk majd el, ám a fejlesztők lapzártánkig csak a halálos fehér cápáról rántották le a leplet (illetve biztos még a bálna, ami már hivatalos képeken is felbukkant). A vadászat izgalmát az adja, hogy nem a biztonságos Jackdaw fedélzetéről kell elejteni a prédákat, hanem egy aprócska csónakból, alig 3-4 szigony segítségével. Első lépésként fel kell fedeznünk a kiszemelt áldozatot, majd el kell találnunk, és ha méretes jószágról van szó, akkor még ki is kell fárasztanunk, mielőtt kilehelné a lelkét. Ezt konkrétan úgy kell elképzelni, hogy miután a szigonyunk az állat testébe fúródott, menekülni kezd, ami akár azt is jelentheti, hogy csónakostul vonszol minket maga után. Ráadásul egy fehér cápa könnyen dühbe gurul, simán megtámadhatja a ladikunkat, és még az is elképzelhető, hogy a végén mi húzzuk a rövidebbet...

Az Assassin's Creed III-ban debütált vadászat tehát visszatér, csak ezúttal a szárazföld mellett a tengeren is próbára tehetjük magunkat. A változás viszont nem csak a leölhető állatok fajtájában jelentkezik, de az így szerzett javak felhasználása is meg lett variálva. Connor kereskedni tudott az állatok húsával és prémjével, Edward viszont már komoly tárgykészítési képességekkel rendelkezik. A fejlesztők ugyan még titkolóznak a rendszer pontos működését illetően, de azt már elárulták, hogy a Far Cry 3 hasonló megoldása volt a minta, így szinte biztos, hogy a hősünk is profitálni fog a vadászat során szerzett portékából. A testreszabás és a fejlesztés egyébként minden eddiginél komolyabb szerepet kap, és nem csak kalózunkat tudjuk majd egyre durvább eszközökkel felszerelni, de a hajónkat, sőt, még a Jackdaw fedélzetén szolgáló legénységet is.

Sajnos a PC-s változatra megint várnunk kell egy kicsit, az ezúttal sem készül el a konzolos megjelenés jeles napjáig.

PARTRASZÁLLÁS

Habár a tengerek ezúttal hatalmas szerephez jutnak a játékban, azért a játékidő jelentős része (a fennmaradó hatvan százalék) így is a szárazföldön fog játszódni. A kalandjaink során közel félszáz egyedi, jobbára trópusi helyszín (halászfaluk, ültetvények, dzsungelek, erődök, kisebb szigetek, maja romok) felfedezésére lesz lehetőség, és ezúttal is kapunk három kiemelt várost: Nassaut (a kalózok paradicsoma), Kingstont és Havannát (Kuba fővárosa). Ezek a települések ugyan nem lesznek olyan hatalmasak, mint amilyenekkel a Brotherhoodban vagy az AC III-ban találkozhattunk, de mindezt jól ellensúlyozza a kellően méretes és szabadon bejárható játéktér, ahol minden eddiginél több lehetőség vár ránk a játék fő története mellett – ez utóbbiról egyébként meglepően keveset lehet tudni, ami nem is baj, így bőven jut majd meglepetés a telepítés utánra is.

Ha lehet hinni a fejlesztőknek, akkor ezúttal nem csak a küldetések változatosságában lesz előrelépés, de a játékos szabadsága is megnő, legalábbis az egyes feladatok megoldásának tekintetében. Jól példázza ezt az E3-on prezentált demó, amiben az egyik kincsvadász mellékküldetés volt végigjátszható. Edward egy szigetecskén egy halott kalózra, annak zsebében pedig egy kincses térképre bukkan, amin egy másik földdarabon lévő maja romváros koordinátái szerepelnek. A hajónkkal villámgyorsan megközelítjük a kérdéses szárazföldet, a Jackdawt biztonságban leparkoljuk, majd emberünk kiúszik a partra, és

A SZERETETT LADIK: A JACKDAW

Ahogy azt már a cikkben is említettük, az Assassin's Creed IV-ben minden eddiginél fontosabb szerep jut a fejlesztéseknek, és ez igaz Edward Conway kapitány hajójára, a Jackdaw-ra is. A tengeren történő fosztogatást, az ellenséges hajók legyőzését és a különböző küldetések teljesítését követően lehetőségünk lesz rá, hogy járművünket új fegyverzettel és képességekkel ruházzuk fel, hogy aztán egy még hatékonyabb, még erősebb vízi szörnyeteggel szelhessük a hullámokat. A Jackdaw viszont nem csak fejleszthető lesz, de kedvünkre testre is szabhatjuk a kinézetét, hogy tényleg úgy gondoljunk rá, mint a „kicsikénkre". És nemcsak a hajó külseje lesz változtatható, de még a matrózok megjelenését is variálhatjuk, hiszen hogy nézne már ki, ha a legénység gúnyája nem passzolna az éppen aktuális vitorlához... Habár a Ubisoft ezt még nem erősítette meg, de az sincs kizárva, hogy a Jackdaw mellett bizonyos embereink is „tuningolhatók" lesznek, akárcsak a testvériségünk egyes tagjai a korábbi epizódokban.

AVELINE VISSZATÉR

Aveline de Grandpré neve főleg azoknak lehet ismerős, akik játszottak a PS Vita-exkluzív Assassin's Creed III: Liberation című epizóddal, és a Ubisoft bejelentése alapján nagyon úgy tűnik, hogy a női orvgyilkos továbbra is PlayStation-exkluzív marad, ugyanis azok az extra küldetések, amelyekben ő válik irányíthatóvá, csak PS3-on és PS4-en lesznek elérhetők. Habár Aveline rövid (alig egy órás) története a Liberation cselekménye után fog játszódni, azoknak sem kell aggódni, akiknek kimaradt az említett kézi konzolos játék, ugyanis a kiegészítőben feltáruló történet semmilyen módon nem kapcsolódik a korábbi eseményekhez, így azok hiányában is maximálisan élvezhető lesz.

innentől tőlünk függ, hogy miképp szerezzük meg a térkép által sugallt kincset. Becsörtethetünk a helyszínt ellenőrzés alatt tartó ellenfelek közé és lekaszabolhatunk mindenkit, vagy a továbbfejlesztett lopakodás segítségével csendben, láthatatlan ragadozó módjára juthatunk el a célig, és közben kiszabadíthatjuk az itt sínylődő rabokat (akik aztán boldogan csatlakoznak hozzánk matrózként). A brutális behatolás gyors, a sunnyogó megoldás viszont körülményes, de legalább nem várt előnyökkel jár – csak rajtunk áll, hogy melyiket választjuk. Ha pedig eljutunk a térkép által jelölt célig, akkor nemcsak arany üti a markunkat, de egy tervrajz is, amivel még tovább fejleszthetjük a hajónkat. A mellékküldetések tehát nem csak a játékidő kitolását szolgálják majd, de általuk olyan előnyökhöz juthatunk, amelyeket a főszál során nem lenne esélyünk elérni.

ÚJDONSÁGOK ÉS VISSZATÉRŐK

Kisebb-nagyobb változások a játék minden egyes részén megfigyelhetők lesznek, így a harcrendszernél is, melynek egyik legnagyobb újdonsága, hogy kalóz lévén Edward egyszerre akár négy pisztolyt is cipelhet magával, sőt, egy különleges támadás segítségével akár egymás után el is sütheti őket. Ez már eleve jól hangzik, de korántsem olyan jól, mint az, hogy végre búcsút inthetünk a borzasztóan nyögvenyelős és gyatra automata célzásnak. Ha a korábbi epizódokban lőfegyver került a kezünkbe, akkor nem volt lehetőség szabad célzásra, a játék magától mérte be a célpontokat. Ennek most vége, hiszen a nálunk lévő – arra alkalmas – fegyverekkel most már úgy célozhatunk, mint bármelyik modern TPS-ben, így nemcsak hatékonyabbak és gyorsabbak leszünk, de már mozgás közben is használhatjuk a pisztolyainkat.

Ugyanilyen érdekes „fordulat", hogy bár Desmond története végérvényesen lezárult az AC III-ban, ennek ellenére nem maradunk a jelenben játszódó szál nélkül, és mielőtt azt hinnétek, hogy egy új szereplőt kapunk, el kell árulnunk, hogy erről szó sincs. A fejlesztők nyilatkozatai egyelőre elég homályosak, de az E3-on folyamatosan azt hangoztatták, hogy maga a játékos lesz ennek a résznek a főszereplője, és ezeknél az epizódoknál rengeteg extra információra és érdekes utalásra tehetünk szert, például azt illetően, hogy mi lett a világgal Desmond távozása után. Külön jó hír, hogy a Ubisoft meghallotta a vásárlók panaszát, így nem erőltetik ránk a jelenben való bolyongást, ha akarjuk, egyetlen gombnyomással átléphetjük ezeket a részeket.

Végezetül ejtsünk pár szót a multiról, ami immáron elmaradhatatlan részét képezi az Assassin's Creed játékoknak. Sajnos a játék vizes része ezt a módozatot elkerüli, így hajós csatákra hiába is várnánk, ellenben visszatér az előző részben debütált és nagy sikernek örvendő Wolfpack mód, amiben másokkal együtt dolgozva kell helyt állnunk a pályákon. A legnagyobb újdonság ezzel kapcsolatban, hogy a multi ezen része immáron két külön részre oszlik. A Discovery amolyan tutorial, ami végigvezet az összes küldetéstípuson és megtanítja, hogyan lehet maximális pontszámokat elérni. Az Unleashed ezzel szemben már a profiknak szól, hosszabb és nehezebb feladatokkal, amiben a résztvevőknek véletlenszerűen felbukkanó feladatokat is meg kell oldaniuk. A cél persze ezúttal is az, hogy minél több pontot gyűjtsünk össze, ezzel bónuszokat és további időt nyerve az adott pálya végigviteléhez. Emellett a Black Flagben bemutatkozik a Gamelab nevű funkció is, melynek segítségével a már létező játékmódokat variálhatjuk kedvünkre, méghozzá 200 különböző opció segítségével. Az általunk készített variánsokat a közösséggel is meg lehet majd osztani, és ha sikerül valami egészen egyedit alkotni, akkor még az is előfordulhat, hogy a mi játékmódunkból lesz a multiplayer egyik nagy kedvence.

Habár rengetegen húzzák a szájukat, amiért egy éven belül befut az Assassin's Creed széria negyedik része, a leírtak alapján mégis úgy tűnik, hogy nem egy felmelegített verziót kapunk, hanem egy teljes értékű folytatást, az új hős mellett egy teljesen új világgal és kellő mértékben módosított játékmenettel. A jelek tehát biztatóak, és alig várjuk, hogy végre elteljen az fránya két és fél hónap.

A vízfelszín alatti világ legalább annyi látnivalót, mesés kincset, levadászható állatot rejt, mint a hullámok fölötti csodabirodalom. Csak persze itt kevesebb a kalóz és több a cápa...

[IRTA JOHNBART] **A Saints Row San Andreas-szagú utcai bandája a második részben elborult bűnszövetkezetté, a harmadik etapban pedig celebstátuszban leledző konzumkirállyá fejlődött. Innen már csak a csillagok felé törhetett a népszerűség, ami meg is történt, a sorozat ugyanis egy kacagtató inváziós sci-fivel tér pihenőre.**

A Szilícium-préri veterán stúdiója, a Volition lassan, de biztosan formálta egyedi (és finoman szólva is „sajátos") arculatúvá a kezdetben csak merő GTA-klónnak titulált sorozatát, ehhez pedig pusztán annyit kellett tennie, hogy minél messzebb tereli a Third Street Saints gengsztereit a Grand Theft Auto IV-gyel fémjelzett új hullámos rockstari útról. Szürke New York helyett így koszos, de reklámfényekben pompázó Steelport, savanyú főhős helyett elborult megalomán gazember, melankolikus sztori helyett blőd és kacagtató gengszterdzsembori, a konkurencia fanyar humorával szemben pedig mindent felülmúló polgárpukkasztó őrület lett a harmadik Saints Row osztályrésze, amit a megjelenés utáni hónapokban kiadott kisebb-nagyobb DLC-k csak még inkább tetéztek.

Ki sem futott viszont még a játék, mikor már felmerült a kérdés, hogy mégis hogyan lehetne a harmadik részben felvázolt életképeket (avagy médiasztár gengsztereket, lila műpénisszel agyonvert mexikói birkózókat, agyhalott japán valóságshow-kat stb.) még inkább négyzetre emelni. Nos, a válasz az egy bitre eső gengszterizmus csökkentésében, és azzal párhuzamosan a parodisztikus elemek felduzzasztásában rejlik, a negyedik etapban így a bűntanyákat a Fehér Ház, az ellenlábas bandákat egy hódító földönkívüli sereg, Steelportot és Stilwatert a Mátrix, a gránátokat és a gyors verdákat pedig egy rakás szuperképesség váltja. A homlokráncolásra késztető lista végeredménye pedig 2013 talán legviccesebb játéka.

Aggódtunk, hogy a negyedik rész képében csupán egy csúnya rókabőrt kapunk, de az első óra után elszállt minden ilyen félelmünk.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Deep Silver Volition, High Voltage Software

MŰFAJ
sandbox akció

MULTI
kétfős kooperatív

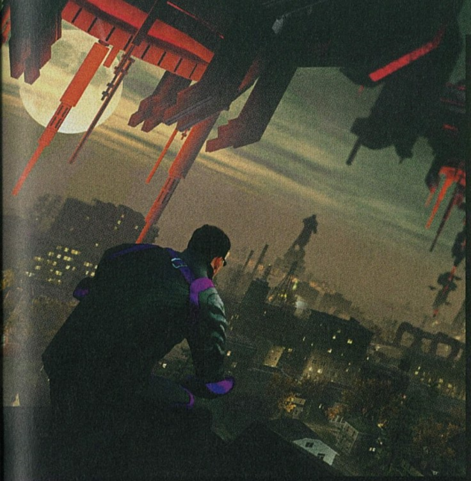
INFO

A THQ csődje után a Volition (és a Saints Row franchise) a Koch Media alá tartozó Deep Silver tulajdonába került. A németek igen jó lóra tettek a champaign-i csapat felvásárlásával, a világ ugyanis sokkal szürkébb és üresebb lenne az SR4 nélkül.

GÁZ A FEHÉR HÁZ

Ahogy az már a fentiekből is kitűnik, abszurdizmusból az új részben sincs hiány, ezt pedig már a program eleje is jelzi, a katonai akciójátékokat és a Zero Dark Thirtyt kifigurázó nyitányt követően ugyanis suttyó, laza és felettébb halálos antihőseink a stílszerűen Fehér Kéróvá átnevezett Fehér Házban garázdálkodnak, főhősünk pedig az elnöki bársonyszékben osztja a világbékét (már ha éppen nem terroristák által kilőtt orosz atomrakétákat robbant le az égről, mint ahogy az a játék első tíz percében történik).

A felütés tehát kellően elvetemült (még ha a hazai politikai palettát elnézve félig-

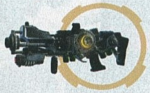


AGYAMENT ARZENÁL

Elődeihez hasonlóan a Saints Row IV arzenálja sem szűkölködik agyament fegyverekben – íme egy kis ízelítő az inváziós sereg ellen fordítható legelborultabb flintákból!

ABDUCTION GUN
Igazi harmadik típusú találkozás: a megjelölt területen lévő embereket és járműveket... ööö... „eltérítik”. Tehenekkel is működik!

BOUNCE RIFLE
Zin energiafegyver, melynek lövedékei ellenfélről ellenfélre pattannak, megsebezve mindenkit, akit eltalálnak. Minden házibuli kötelező kelléke!



DISINTEGRATOR
Egyetlen lövéssel szétbomlasztja a szimulációban ránk támadó ellenfeleket. Hogy is mondta Schwarzi? „Épp most törlünk!”

DUBSTEP GUN
Instant utcabál egyetlen fegyverrel! A hanghullám közelében lévő ellenfelek táncra, a hullámmal eltalált delikvensek pedig a sírba perdülnek. Továbbfejlesztve „kirobbanó” ütemekkel bombázhatjuk ellenfeleinket.

INFLATO-RAY
Avagy Update Norbi rémálma, a fegyverrel célba vett egyének ugyanis instant elhízással, majd annak végén egy hangos robbanást produkálva válnak harcképtelenné.

TENTACLE BAT
Az előző rész lila műpénisze után ezúttal polipcsápokkal verhetjük ki a zin fogakat. Kellemetlenül hatásos közelharci fegyver.

BLACK HOLE LAUNCHER
A tudomány mai állása szerint nincs semmi, ami elmenekülhetne egy fekete lyuk hatóköréből. Ellenfeleink számára tehát egy fekete lyukakat dobáló fegyver igazi szívás!

„MIÉRT MERESZTESZ EKKORA SZEMEKET BABÁM? SOSEM LÁTTÁL MÉG ENNYIRE MENŐ CSÁVÓT A KÖRNYÉKEN...?”

meddig hihető is, hogy a végrehajtói hatalmi ág pallosává választhatnak egy ennyire elborult arcot), a folytatás pedig mindezt csak tetézi, a játék eleji (gyászos tetszési indexünkön javítani igyekvő) sajtótájékoztató alatt ugyanis beüt a krach, ami jelen esetben Zin birodalom néven fut, élén a nagydarab, ocsmány, de kellemes angol akcentussal csevegő Zinyak hadúrral.

Miután a diplomácia egyik félnek sem erőssége, a találkozás hamar lőfegyverekben, robbantásokban és légvédelmi ütegekben gazdag ütésváltássá fajul, ahol viszont mi húzzuk a rövidebbet: hősünket és cimboráit eltérítik, majd mindegyiküket egy egyedi virtuális valóságba zárják, ami főhősünk esetében Steelport virtuális (és a valóságtól „némileg” eltérő) változatát jelenti. A feladat tehát adott: szabadítsuk ki kabinetünk tagjait, szökjünk meg a szimulációból, billentsük fenéken Zinyakot, és természetesen mentsük meg a világot az idegen elnyomástól...

A DOMINATRIX RABJA VAGY!

A helyszín tehát pár „apróbb” változást leszámítva (úgymint a reklámtáblákat cserélő zin propagandaüzenetek, illetve a városképet díszítő gigászi idegen tornyok) egy az egyben a Saints Row: The Thirdből érkezik, aggodalomra viszont semmi ok, hiszen a Volition egyedül a játéktérről húzott le egy újabb rókabőrt, a viszonylag kis területű település tartalmát már egyáltalán nem érheti panasz. A fentebb taglalt történetet ezúttal is a kötelező sztoriküldetések gördítik előre, amik talán a sorozat eddigi legjobb darabjai: pörgős és vicces párbeszédek, teljesen blőd helyzetek és egy rakás (a témába vágó sci-fi játékokat és filmeket pocskondiázó) parodisztikus utalás tarkítja őket.

Mátrixos ébredés, lépegetős harc, vagy épp a Star Warst idéző űrhajós menekülés vár ránk, a móka és kacagás tehát garantált, még ha a szimuláció nem is tökéletes, a főszálas kalandok ugyanis (az előző etaphoz hasonlóan) erősen bedrótozottak lettek. Járjunk akár Steelportban, akár az adott küldetéshez összerakott lineáris pályán, szabadságnak ekkor nyoma sincs: egyenes csőben előrehaladva ritkítjuk-robbantgatjuk-verjük agyon a zin söpredéket, a továbbhaladást szkriptelt események és checkpointok irányítják, fegyverünk és öklünk helyett pedig zavaróan sokszor döntik el quick-time eventek a párbajok kimenetelét.

KLASSZ EFFECT

A főszál persze ezúttal is csak a jéghegy csúcsa, a kezdetektől fogva bejárható,

NEM LEHET AZT MONDANI, HOGY AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK LEGLAZÁBB ELNÖKE NEM KÉSZÜLT FEL EG ESETLEGES INVÁZIÓRA, AZONBAN AZ KÉTSÉGTELEN, HOGY IDE EZ MOST KEVÉSNEK BIZONYULT.

HABÁR A MÁTRIX-KOPPINTÁST MÁR A FALLOUT 3-BAN IS ELLŐTTÉK EGY IDILLI VIRTUÁLIS VALÓSÁGGAL, ANNYIRA NEM LERÁGOTT A DOLOG, HOGY NE MŰKÖDHETNE ITT IS...

virtuális Steelportban ugyanis egy rakás mókás tennivaló vár minket, karakterünk feltápolását ugyanis ezúttal is a városban fellelhető mellékküldetésekkel és minijátékokkal végezhetjük.

A feladatokkal pedig nincs gond: bár számszerűen még mindig a Saints Row 2-ben találjuk a legtöbb tennivalót, a kínálat Steelport virtuális másában is elég bőséges: 40 (vegyesen az előző részekből érkező és teljesen új) mellékküldetés, 85 egyszer játszható feladat és ezernyi (!) begyűjthető cucc telíti szerint némi opcionális romantikázás után indíthatjuk el, teljesítésük jutalma pedig valamilyen speciális, az adott pajtásunkat feltápoló szupererő lehet.

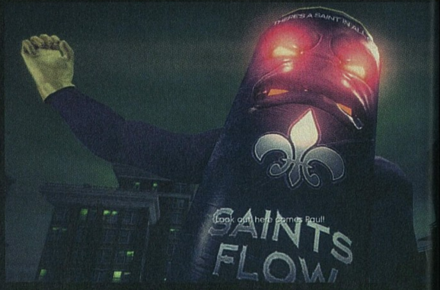
VELED VAN AZ ERŐ!

Igen, szupererőt írtam fentebb, a Saints Row IV egyik legfontosabb újítását ugyanis a játékban elérhető speciális képességek jelentik. Bár maga az ötlet nem légből kapott (már a Saints Row: The Third Trouble with Clones DLC-jében is volt egy rész, ahol átmenetileg emberfeletti képességekre tehettünk szert), a koncepció

Ha az elborult humort és a jófajta kikacsintásokat többre értékeled a csili-vili grafikánál, akkor a Saints Row IV a te játékod lesz!

a várost a központi történet mellett – ezekről több infót a kapcsolódó dobozokban olvashattok. A minijátékokat viszont immár nemcsak a játéktérről, de a küldetésválasztó képernyőről is elindíthatjuk, haverjaink ugyanis sokszor kínálnak olyan másodlagos küldetéseket, amik voltaképp a fenti minijátékokból fűznek láncra 4-5 darabot, teljesítésükkel pedig valamilyen extra jutalmat (pl. végtelen sprintenergiát, térképes tárgykeresőt, speciális fegyvereket) oldhatunk ki a fixen járó pénz és XP mellett. Emellett ugyanakkor minden cimboránkhoz tartozik egy úgynevezett lojalitás-küldetés is, ami szerintem csak a Mass Effect kifigurázása végett került a játékba: e mellékküldetéseket kizárólag a szimuláción kívül, a rejtekhelyünkként szolgáló űrhajón, és igény az új etapra forrott ki teljesen, a Volition ugyanis egy olyan könnyen kezelhető, mégis meglepően összetett rendszert rakott össze, amivel teljesen a feje tetejére állíthatjuk a virtuális Steelportot.

A sztori során négy aktív és négy passzív képességre tehetünk szert: előbbiek a zin elnyomókkal szembeni harcot segítik, míg az utóbbiakat Steelport kényelmes és gyors bejárására használhatjuk. A felhozatal egyszerűen remek: vadászrepülőket megszégyenítő sebességgel sprintelhetünk az utcákon (miközben körülöttünk tornádó vág rendet a forgalomban), felhőkarcolókra ugorhatunk fel egyetlen szökkenéssel, falakon futhatunk, ellenfeleink között pedig tűz- és jéggömbökkel, az utcán felkapott, majd hozzájuk vágott



MINDEN A SZUPERKÉPESSÉGEKRŐL

A Saints Row IV talán legjelentősebb újítása a szupererők megjelenése; noha maga a koncepció nem új keletű sandbox akciójátékokban sem (gondoljunk csak pl. a Prototype-ra), mégis érdemes részletesebben megvizsgálni a játék eme részét, mert a Volitionnek sikerült egy könnyen kezelhető, mégis kellően mély fejlődési rendszert rakni ezen a téren is a játékba. Nézzük hát, milyen képességekkel törhetünk borsot a megszálló zin söpredék orra alá!

AKTÍV KÉPESSÉGEK:

Az aktív erők közül egyszerre csak egyet használhatunk. Alapból a Q gombbal aktiválhatók, használat után pedig várnunk kell, amíg feltöltődnek.

Blast (F1): Energialöketet lőhetünk ki ellenfeleinkre, amely érintkezéskor robban. A löket háromféle elemmel használható, közöttük az F1 lenyomásával válthatunk:

- **Fire:** A robbanás hatókörében minden kigyullad.
- **Freeze:** A robbanás hatókörében minden megfagy.
- **Mind Control:** A robbanás hatókörében tartózkodó ellenfelek mellénk állnak a harcban.

Telekinesis (F2): Olyan, mint a Gravity Gun, csak mókásabb! Emberek, járművek vagy tárgyak megragadására és eldobására szolgál. Az erő háromféle elemmel használható, köztük az F2 lenyomásával válthatunk:

- **Force:** A megragadott dolgot erősebben dobjuk el.
- **Lightning:** A megragadott dolog kisüléseket produkál, és sebzi a közelében lévő ellenfeleket is.
- **Life Steal:** A megragadott ellenfelektől szép lassan elszívjuk az életerőt.

Stomp (F3): Nagy sebességgel a földbe csapódunk, körülöttünk pedig minden a levegőbe repül. Az erő háromféle elemmel használható, köztük az F3 lenyomásával válthatunk:

- **Rock:** Nagyobb erővel csapódunk a földbe.
- **Gravity:** A becsapódás körzetében lévő emberek és járművek a levegőben maradnak egy ideig.
- **Shrink:** A becsapódás körzetében lévő emberek/ellenfelek összemennek egy időre.

Buff (F4): A testünk és a fegyverünk a kiválasztott elemnek megfelelő extra sebzést kap, köztük az F4 lenyomásával válthatunk. Fajtái:

- **Fire:** A fegyverünk tűzsebzést kap, a körülöttünk lévő ellenfelek pedig kigyulladnak.
- **Lightning:** Ugyanaz, mint a fenti, csak elektromos sebzéssel.
- **Freeze:** Ugyanaz, mint a fenti, csak jégsebzéssel.

PASSZÍV KÉPESSÉGEK:

A passzív képességek megszerzésük után mindig aktívak, és újratöltődés nélkül használhatók.

Super Sprint: Ultragyors futás, mellyel még a helikoptereket/űrvadászokat is lehagyjuk, és a felhőkarcolók tetejére is felrohanhatunk.

Super Jump: Gigantikus ugrásokat és ejtőernyő nélküli vitorlázásokat végezhetünk vele. Magasabb szinteken egy ugrással simán feljuthatunk az épületek zömének tetejére. Nincs fall damage.

Death From Above: Ha repülés közben lenyomjuk a jobb egérgombot, megállunk a levegőben – ha ezt követően lenyomjuk a bal egérgombot is, ultragyorsan a földbe csapódunk (a Stomp skillhez hasonlóan). Továbbfejlesztve nukleáris robbanással jár a második lépés.

Force Shield: A levegőben siklás közben védőpajzsot kapunk, ami továbbfejlesztve vissza is veri a lövedékeket.

FRAGMENTEK GYŰJTÉSE:

A megvásárolható képességek és bónuszok zömével ellentétben a szupererőket nem pénzzel, hanem a városban elszórt hibás kódtöredékek (Fragment) begyűjtésével fejleszthetjük. Steelport összesen 1255 (!) kódtöredéket rejt, melyeknek négy fajtája van:

Normál töredék: Elég csak átsétálni rajta, azonnal egy fragmentponttal leszünk gazdagabbak.

Falakba zárt töredékek: A Blast képességgel kell kilőnünk őket, három pontot érnek.

Úttestbe/tetőbe zárt töredékek: A Stomp képességgel kell rájuk taposnunk, három pontot érnek.

Cellába zárt töredékek: Telekinézissel kell széttörnünk a cellát, három pontot érnek.

MINIJÁTÉKOK, AVAGY UNATKOZNI BIZTOS NEM FOGSZ

Noha Steelport (helyesebben annak virtuális mása) méretében meg sem közelíti a GTA IV Liberty Cityjét, tartalmában simán veri a Rockstar gengszterszimulátorát. A blőd világmentés során egy rakás különböző mellékküldetésben és minijátékban vehetünk részt – lássuk, mik is ezek!

34 MEGHACKELHETŐ BOLT:

Fegyverüzletek, tetoválószalonok, plasztikai sebészetek, tuningműhelyek, és ruhaüzletek.

40 MINIJÁTÉK (ACTIVITY):

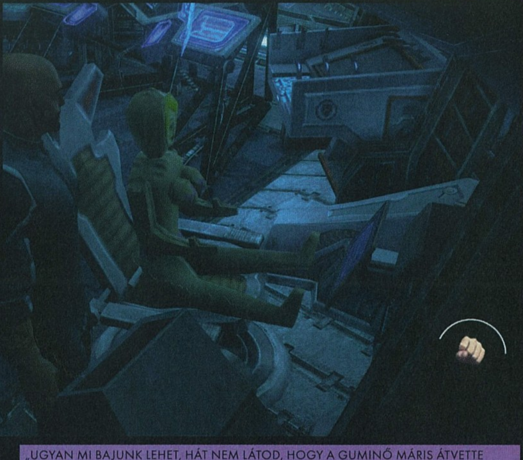
- **Blazin':** Klasszikus verseny az idővel, csak épp gyalogosan, szupergyors futással!
- **Fight Club:** Harc egy rakás szupererős ellenféllel – innen már csak Tyler Durden és a bandája hiányzik!
- **Fraud:** Ugorj az autók elé, törd össze magad, és zavard össze a rendszert némi biztosítási csalással!
- **Professor Genki's Mind Over Murder!:** A Saints Row elmebeteg japán valóságshow-ja visszatér, ezúttal a szupererőkre fókuszálva.
- **Mayhem:** Színtiszta rombolás gyalogosan, szupererőkkel, vagy épp tankban, ufóban, illetve mechában ülve.
- **Rift:** Ritmusjátékok és platformerek segítségével portálokat nyithatunk, amik tovább gyengítik a szimulációt.
- **Cat and Mouse:** Csak co-op módban játszható minijáték – szupererőkkel tarkított fogócska, ami garantáltan romba dönti a várost.
- **Death Tag:** Csak co-op módban játszható minijáték – csapjunk össze cimboránkkal, és lássuk, ki a város igazi hőse!

85 TARGET, AZAZ EGYSZER JÁTSZHATÓ MELLÉKKÜLDETÉS:

- **32 Flashpoint**, azaz kipucolandó kis előőrs
- **6 Hotspot**, azaz kipucolandó, pajzzsal védett nagy előőrs
- **5 Torony**, azaz megmászandó felhőkarcoló (a'la Far Cry 3 és Assassins Creed)
- **14 Chop Shop**: Vírusos járművek ellopása
- **14 Security Deletion**: Veszélyes programok legyőzése és törlése
- **14 Virus Injection**: Védjünk meg egy adott területet, és nyomjunk le 2-3 környi ellenfelet, amíg feltöltünk egy vírust!

1338 BEGYŰJTHETŐ ELEM:

- **1255 Cluster** (szupererőt fejlesztő kódtöredék)
- **39 Audio Log** (a szereplők visszaemlékezései)
- **36 Zinyak szobor** (lődd szét mindet!)
- **8 szövegeskalandjáték-oldal** (Zinyak háttértörténete)



tankokkal és szippantós kocsikkal, vagy épp spontán földrengésekkel tehetünk rendet. A kezeink között elszabaduló emberfeletti erő a játék talán legütősebb momentumaiért felel: hatalmas poén az égből ellenfeleink közé csapódva szétaprózni a ránk támadó csapatokat, egy lökéssel hipnotizálni és mellénk állítani a korábban ránk lövöldöző idegeneket, vagy épp Szellemlovast játszva lángoló testtel és extra tűzsebzéssel felaprítani az utunkba kerülő ellenlábasainkat.

Képességeink részletesen testre szabhatók, és a városban elszórt kódtöredékek begyűjtésével tovább is fejleszthetők (erről többet a kapcsolódó összeállításunkban olvashattok), amit természetesen ajánlott is megtenni, a játék során ugyanis többször is összeakasztjuk a bajuszt hozzánk hasonló képességeket birtokló ellenfelekkel.

„UGYAN MI BAJUNK LEHET, HÁT NEM LÁTOD, HOGY A GUMINŐ MÁRIS ÁTVETTE AZ IRÁNYÍTÁST?" – IDÉZET A HÍRES UTOLSÓ MONDATOK CÍMŰ KÖNYVBŐL

A szupererők tehát simán a steelporti show legjobb műsorszámai, de a szimuláció ezek mellett is tartogat pár kisebb újítást. Ellopott járgányainkat például immár egy gombnyomással a cache-memóriába menthetjük, és onnan bármikor előhívhatjuk őket (nincs szükség tehát külön garázsokra), a városban fellelhető boltokat vásárlás helyett egy hackeléses minijáték után állíthatjuk saját oldalunkra, a ránk vadászó zin söpredéket pedig immár csak az üldözést vizsgáló, sárgán világító felügyelőbot levadászásával rázhatjuk le (tehát a meghackelt ingatlanokba belépve nem törlődik a körözési szint).

A fentieket leszámítva viszont a játékmenet és a fejlődési fa nem változott számottevően: a küldetések után kapott XP így továbbra is egy rakás (a karakterünkkel, fegyvereinkkel, cimboráinkkal, járművekkel, illetve a kiosztott vagy épp elszenvedett sebzéssel kapcsolatos) bónuszt old ki, amiket utána a megszerzett léből vásárolhatunk meg az alapból Tab-bal előhívható menüben.

RENDSZERSPECIFIKÁCIÓ

A széria legfrissebb darabja tehát – noha erősen a Saints Row: The Third alapjaira épül – jelentősen kibővített, és hihetetlenül szórakoztató tartalommal érkezik, a mókás világmentést kiszolgáló technikai háttér viszont már valamivel felemásabb érzést kelt. A probléma igazából a grafikusmotorral van, ami az előző részhez hasonlítva jottányit sem változott – a sajtóverzióban jóindulattal is csak közepes minőségű textúrák, némileg elnagyolt modellek, recés árnyékok, és az előző résszel teljesen megegyező látótáv mellett rajzolódott ki

EGY NORMÁLIS VILÁGBAN A SZUPERERŐVEL MEGÁLDOTT HŐSÖK A VÁROST VÉDENÉK EMBERFELETTI KÉPESSÉGEIKKEL. VISZONT EZ ITT NAGYON MESSZE VAN A NORMÁLISTÓL...

a szimulált Steelport. Noha komolyabb csalódást ez nem okoz, azért a harmadik etap óta eltelt két év alatt ráfért volna legalább egy minimális ráncfelvarrás a Volition házi CTG Engine-jére, főleg ha már a változatlan vizuális minőség mellett a gépigény jelentősen nőtt. Bizony: a korábbi DirectX9 támogatás ment a levesbe, az elvárás pedig egy legalább 3.0 GHz-es kétmagos proci, 4 giga RAM, és egy combosabb 1 gigás VRAM-mal szerelt VGA, ami még ha manapság teljesíthető feltétel is, azért koránt sincs arányban azzal, amit a képernyőn látottak megkívánnának. Ja, és említettem már, hogy elődjéhez hasonlóan a tesztverzió is rendszeresen fagyott AMD kártyák esetén?

A zenével ugyanakkor nincs semmi probléma: a főküldetések alatt felcsendülő traktusok fülbemászóak, a licencelt zenei könyvtár pedig ezúttal is kitűnő lett – van itt a remixelt amerikai himnusztól a Cypress Hillen át a dubstepig minden, szóval biztos vagyok benne, hogy mindenki megtalálja a számára kedves zenei zsánert.

Végezetül nem mehetek el szó nélkül a színészgárda mellett sem, ami dacára a lökött sztorinak és az eszement karakternek, valami hihetetlenül erősre sikeredett. Az ismertebb arcok közül Michael Dorn (Star Trek: TNG), Neil Patrick Harris (Így jártam anyátokkal), Terry Crews (A feláldozhatók), illetve Keith David (A szakasz) brillírozik kisebb-nagyobb (zömében visszatérő) szerepekben, nem érheti viszont panasz a főhősünket sem, akit ezúttal is több férfi- és női hangsáv kelthet életre. Utóbbiaknál a Bioshock Infinite Lady Comstockját is alakító Laura Bailey-t tudom kiemelni, férfifronton pedig Troy Baker (a Last of Us és a Bioshock: Infinite főszerepeit vitte a hátán), Nolan North, illetve Robin Atkin Downes végez kiemelkedő munkát – az utóbbi úriember cockney angol dialektusa egyébként ezúttal is a személyes kedvencem lett.

A Saints Row IV a sandbox játékok legbolondabbika, elborult küldetések és abszurd viccek várnak szinte minden egyes méteren!

EGY ELBORULT ÚT VÉGE

Be kell vallanom: amellett, hogy a Saints Row IV számomra eddig az év legszórakoztatóbb játéka, egyúttal 2013 legkellemesebb csalódása is, az első sajtóanyagok alapján ugyanis nagyon úgy tűnt, hogy a Volition nem lesz képes kihozni egy teljes értékű új részt a Saints Row: The Third félbemaradt ötleteiből (elvégre nem szabad elfeledni, hogy a negyedik epizód az előd Trouble with Clones DLC-jéből és a THQ végső hanyatlása közben törölt Enter the Dominatrix kiegészítőjéből nőtte ki magát számozott epizóddá).

A kezdeti aggályaim azonban teljesen alaptalannak bizonyultak: bár a helyszín zavaróan ismerős, a grafikusmotorral szemben is vannak fenntartásaim, és itt-ott akadt pár kisebb szkripthiba is a tesztverzióban (ami a megjelenésig még bőven orvosolható), a Saints Row IV-be máskülönben nem tudok belekötni. Színtiszta humor és őrület, vegytiszta szórakozás, egy rakás elborult sci-fis kikacsintás és rengeteg akció – ez az új Saints Row, ami már inkább tekinthető sci-fi vígjátéknak, mint humorral átitatott gengszterepposznak, de pont ettől lesz annyira friss és mulatságos. Felvetődik persze a kérdés, hogy innen merrefelé viheti a Volition a szériát (az ugyanis már erősen valószínű, hogy a következő rész hőse nem ez a banda lesz), mindenesetre döntsenek akárhogy, egyvalamit ne feledjenek: ezt a sorozatot az önfeledt, elborult, és kacagtató sandbox-akciózás juttatta oda, ahol most tanyázik, szóval e hozzávalókból a későbbiekben se vegyenek vissza!

A GURUK MEGMONDJÁK

Nem csak JohnBart, de Bate és Wilson is kipróbálta még megjelenés előtt a Saints Row IV-et. Lássuk, hogy ők mit gondolnak a játékról:

BATE – A LEGKELLEMESEBB MEGLEPETÉS

Én eddig egyáltalán nem merültem el a Saints Row epizódokban, de valamiért a negyedik rész felkeltette az érdeklődésemet, így belevágtam a dologba. Mondanom sem kell, hogy elképesztően jól szórakoztam, és nem csak azért, mert amúgy imádom a sandbox játékokat, de azért is, mert a Saints Row IV elborultsága azonnal magával ragadott. A kezdő küldetés még csak megmosolyogtató volt, de a Fehér Házban történtek után beindult a buli, és egymást érték a vadabbnál vadabb küldetések. Ez a játék igazi kikapcsolódás, eszement ökörködés, ami kifejezetten üdítő a sok vérkomoly próbálkozás után. Tuti, hogy pótolni fogom a 3. részt is!

WILSON – ÉLVEZETES, DE ENNÉL KICSIT TÖBB KELLENE

A Saints Row 3-ban töltött, megszámlálhatatlanul sok játékóra után nem is volt kérdéses, hogy fejest kell ugranom a Saints Row IV-be is. Az újítások, a minden eddiginél eszementebb küldetések ellenére ez azért semmilyen szempontból sem egy teljes értékű, számozott folytatás. Ugyanaz a város, ugyanaz a tálalás, még a menükbe se nagyon nyúltak bele, ami azért egy kis lustaságról és biztonsági játékról tanúskodik, és abban is biztosak lehetünk, hogy a Deep Silver minden eddiginél több DLC-t próbál majd kisajtolni belőle de... de kit érdekel ez, mikor FELHŐKARCOLÓK TETEJÉRE LEHET FELUGRANI AZ UTCÁRÓL?!

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

GÉPIGÉNY

Kétmagos 3.0 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 260 vagy AMD Radeon HD5850 VGA, 10 GB HDD

Az idei év legviccesebb játéka. Kacagtató és olykor polgárpukkasztó sci-fi paródia remek poénokkal, elborult sztorival, bőséges tartalommal, megkopott grafikával, és kisebb technikai bakikkal.

GRAFIKA	80%
HANG	98%
JÁTÉKÉLMÉNY	98%

PRO

Poénos sztori, gazdag sandbox-tartalom és kellemesen mély fejlődési rendszer, mindez remek zenével és színészi játékkal társítva.

KONTRA

A grafika finoman szólva is visszafogott, a fő- és mellékküldetések zöme zavaróan bedrótozott, akad pár bug is, és quick time eventből is túl sok került a játékba.

90%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/saints-row

NEM „MÉRFÖLDKŐ”

MotoGP 13

[ÍRTA [illegible]] Az olasz Milestone fejlesztőcsapatnak ezúttal sem sikerült a nagy dobás: az autó- és motorverseny készítésben szerzett tapasztalataik (Screamer, SBK, MotoGP) ellenére is képtelenek voltak az újraélesztett sorozat aktuális darabjából, a MotoGP 13-ból élvezetes szimulátort faragni.

Hiába követik milliók szerte a világon feszült figyelemmel, a motorsportot eddig valamiért mindig kicsit mostohagyermekként kezelte a játékvilág. Autóversenyzős játékokkal Dunát lehet rekeszteni, minden műfajban és stílusban megtalálhatjuk a kedvencünket, azonban ha két kerékre pattanva szeretnénk az aszfaltra égetni a gumit, akkor bizony erősen vakarhatjuk a fejünket, hogy mégis mitévők legyünk. Sajnos az ínséges helyzetre az idén hamvaiból feltámasztott MotoGP-széria sem fog enyhülést nyújtani, mert bár bizonyos tekintetben tisztességesen összerakott programról beszélhetünk, a bosszantó hibák végül is alaposan tönkreteszik az összképet.

ADATOK

KIADÓ **PQube**

FEJLESZTŐ **Milestone**

MŰFAJ **versenyjáték**

MULTI **van**

INFO

A MotoGP 13 2013. június 21-én jelent meg PC, Xbox 360 és PlayStation 3 platformokra. A PC-s verzió legegyszerűbben a Steamen keresztül szerezhető be, méghozzá 40 euróért. A dobozos verzió 8490 Ft környékén érhető el a megfelelő boltokban, a konzolos változatokért pedig 13.000 forintot kell kicsengetni.

Vajon pontosan mi történik itt? A zöld sisakos örül az első helynek, vagy be akar egyet húzni a lilának, amiért meg akarja előzni? Attól tartunk, hogy ez már sosem fog kiderülni, így rátok bízzuk a döntést...

KIHÍVÁS VAGY FRUSZTRÁCIÓ?

Ha eddig nem volt dolgunk motoros játékkal, akkor ildomosabb néhány gyors menettel bemelegíteni, semmint fejest ugrani egy bajnokságba vagy a karriermódba, különben hamar billentyűzetcsapkodás vagy gamepadropogtatás lesz a vége a dolognak (utóbbi használata egyébként erősen ajánlott, a billentyűzetes irányítás ugyanis meglepően pontatlan). Hiába akár az évtizedes virtuális autóversenyzős múlt, a kétkerekes száguldás egészen más technikát igényel; talán meglepő, de a legtöbb autós játéknál sokkal bonyolultabb, vagy fogalmazzunk inkább úgy, hogy összetettebb vezetési élményt kínál a MotoGP 13. A gépek 300 paramétert figyelembe vevő fizikája és a vezetési élmény egyaránt remekül sikerült, éppen ezért nem hogy a rajtvonalon elsőként áthaladni, hanem a nyeregben maradni is emberes feladat első nekifutásra. Nagyon el kell kapni a kanyarokban a motor bedöntésének pillanatát és szögét, hogy mikor húzunk oda egy kövéret a gáznak, vagy hogy a gép melyik részére helyezzük a motorosunk testsúlyát. És persze az sem mindegy, hogy egy 250, 600 vagy 1000 köbcentis jószág dübörög alattunk, mert ha döntően nem is különbözik az irányításuk, azért elég nagy a különbség köztük, így idő kell az átálláshoz. Minden egyes ilyen apróság számít, és ha nem jól tesszük a dolgunkat, akkor bizony gyakorta megesik majd, hogy a motorunk mellett az aszfalton csúszva-pörögve-forogva látjuk viszont a pilótánkat. Kihívás? Igen! Idegesítő egy idő után? Bizony az, de pár óra gyakorlást követően egész jól bele lehet jönni az irányításba.

Hogy ne szegje gyorsan kedvünket a játék, megannyi könnyítési lehetőséget kapcsolhatunk be a futamokon. Megválaszthatjuk, hogy mennyire reagáljon realisztikusan a motor alattunk, beállíthatjuk, hogy a versenyzőnk automatikusan hasaljon rá a tankra a jobb légellenállás végett, és persze azt is, hogy a gép automatikusan fékezzen a kanyarok előtt, ha túl nagy sebességgel érkeznénk. Szimpatikus lépés a fejlesztőktől, hogy a kategóriákat a fokozatosság elve mentén alakították ki, így könnyen megtalálhatjuk az ügyességi szintünknek megfelelő mennyiségű és minőségű segítséget. E helyütt megjegyzem azért, hogy bár az összes könnyítési opciót a maximumra kapcsolva szinte lehetetlen felborulni vagy kicsúszni a pályáról, de ugyanígy szinte kizárt, hogy az élen végezzünk egy futamon, mert pont azokba az emberi vérmérsékletre és reflexekre bízott szituációkba nem tudunk belemenni (például egy-egy kényes belső íves előzés), amik egyrészt megadnák a verseny izgalmát, másrészt növelnék a győzelmi esélyeinket.

Jól nézzétek meg ezt a képet, mert ilyennel a játékban csak nagyon sok gyakorlás és verseny után fogtok találkozni.

MINT A NAGYOK

A bemelegítést követően már bátran fejest ugorhatunk a motorversenyzés kőkemény világába, és választhatunk, hogy egy teljes Grand Prix hétvégén, egy

BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK. BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK MINDENÜTT.

A MotoGP 13-ban nemcsak a vezetési tulajdonságok, hanem voltaképp minden testre szabható. A futamok előtt többek közt megválaszthatjuk, hogy hány körös versenyen és milyen időjárási körülmények között szeretnénk bizonyítani, akarunk-e időmérő edzésen részt venni, szeretnénk-e, hogy sérüljön a gép alattunk, vagy hogy rajtunk kívül álló műszaki meghibásodások is beleszóljanak-e a futamok alakulásába (egy apró megjegyzés: a „csak az ellenfelek esetében" opció jelentősen javíthat győzelmi esélyeinken). És persze ez még mindig nem minden, hiszen ami igazán megbizsergeti a motorrajongók tarkótájékát, az természetesen az egyes gépszörnyetegek számtalan beállítási opciója. Ezt pedig jól hozza a MotoGP 13, tucatnyi, csúszkák segítségével módosítható lehetőség vár ránk a felfüggesztés babrálásától kezdve egészen a fékek keménységének beállításáig, ráadásul mindegyikhez rövid leírás is tartozik, hogy milyen hatással lesz a járműre annak megváltoztatása. Emellett kikérhetjük szerelőink véleményét is, akik részletesen beavatnak minket a motorok műszaki rejtelmeibe, de persze csak akkor, ha jól bírjuk az angol nyelvet és a technikai szakzsargont.

teljes bajnokság során, online ellenfelekkel vagy az idővel (Time Attack) szemben, osztott képernyőn a haverok ellen, netán a Moto3-ból indulva, a karriermódban mérettetjük meg tudásunkat. A felhozatalból egyértelműen utóbbi a legizgalmasabb, amelyben a harmadvonalból indulva kell szezonról szezonra felküzdenünk magunkat a legjobbak közé, miközben XP-t gyűjtögetve nyithatjuk ki a lelakatolt tartalmakat (pályák, pilóták, motorok, képek, videók stb.). Kis főhadiszállásunk egy förtelmesen kinéző lakókocsi belsejében van, ahonnan minden fontos információt elérhetünk: tabellák, versenynaptárak, sportújságok, rajongói üzenetek, valamint az utánunk érdeklődő csapatok ajánlatai is itt várnak ránk könnyedén áttekinthető menürendszerbe szedve. Bár az aszfaltcsíkokon egyedül kell helytállnunk, segítségünk mégis lesz a versenyek során, méghozzá a választott menedzserünk, valamint a technikai stábunk személyében. Előbbi mindent megtesz majd, hogy megfelelő csapatot találjon nekünk és motiváljon a jobb teljesítményre ideális legyőzendő ellenfelek kiválasztásával, utóbbiak pedig a versenyek alatt látnak el minket hasznos tanácsokkal a motor helyes beállítását illetően, és gombnyomásra el is végzik azt, ha szeretnénk.

Az egész körítés remek hangulattal bír, minden pilóta, csapat, motor és versenypálya teljes egészében licencelt, a futamok előtt pedig videoklipek formájában kapunk információkat az adott pálya hagyományairól, eredményeiről. Így amikor a sisakot a fejünkbe csapva kigördülünk a boxunkból, már egész feltüzelve vághatunk neki a köbcentik csatájának, aztán...

VÉGEZETES MOTORHIBA

...sajnos elkezdődik a játék. Az aszfaltra kigördülve már nyoma sincs a magával ragadó atmoszférának, ami elsősorban az elavult grafika számlájára írható. A pályák, bár kanyarról kanyarra megfelelnek a valóságnak, mégis borzasztóan kihaltnak tűnnek. A motorok és a pilóták kidolgozása még rendben van, de a környezet fájdalmasan sivár és fakó, a textúrák hol elmosódnak, hol pixelesek, a közönség pedig olyan élettelen és hangtalan, mintha valami üres katlanban csapatnánk. Ezen pedig az igen jópofa, bár gyakorlatilag a rázkódás szimulációja miatt használhatatlan bukósisaknézet sem dob sokat.

Habár az mindenképpen jó hír, hogy újra van MotoGP játék, azért még bőven lett volna mit csiszolni az idei epizódon

Ahogy már említettem, a vezetési élményt szolgáltató fizikai modellt jól eltalálták a fejlesztők, de egyáltalán nem működik ez a környezeti tárgyakkal való találkozás esetén. Törésmodell nincs, a fűre, kerékvetőre, murvára való kicsúszásnál nem érezhetők igazán a felszíni különbségek, de ennél sokkal zavaróbb, hogy az összeütköző motorok furán lepattannak egymásról. Sőt, néha olyan érzést kelt a találkozás, mintha súlytalan papírfigurák érintkeznének, nem pedig 250 km/h tempóval száguldó versenygépek.

Dacára a megannyi beállítási lehetőségnek, a program kegyetlenül nehéz, és már a legalsó, 250 köbcentis Moto 3 kategóriában is igen kevés sikerélményünk lesz az elején, holott általában a 12-15. hely valamelyikének megszerzése a célkitűzés. Egyetlen hiba elegendő, és gyakorlatilag a mezőny elejével már csak a visszajátszásokon találkozhatunk újra. Ehhez adhatna segítséget a manapság kihagyhatatlan idővisszatekerős funkció, mellyel az elrontott kanyar után pár másodpercet visszapörgetve lehetőséget kapunk a korrigálásra, ám a MotoGP 13-ban sikerült ezt is elszúrni. A visszatekerés után ugyanis nem marad folyamatos a mozgás, a motor lelassul alattunk, a pilóta pedig próbál elhelyezkedni rajta, így hiába igyekszünk átvenni az uralmat a gép felett, az esetek 80%-ában ugyanúgy taknyolás lesz a vége, mint elsőre – roppant zavaró, igen frusztráló és teljességgel érthetetlen megoldás. Arról már nem is szólva, hogy a Rewind hajlamos a körszámlálót beragasztva végteleníteni a futamot, az esést követő sérülések pedig nem „tűnnek el" az idővisszaugrás dacára sem.

Sajnos a többi játékmód is ezekkel az alapvető játékmenetet érintő problémákkal küzd, így pedig az amúgy is szegényes online szekció sem nyújt sok élvezeti lehetőséget, ráadásul a javító patch érkezéséig szinte játszhatatlan volt ez a részleg a rengeteg bug, csatlakozási hiba és lag miatt. Fájdalommal jelenthetjük tehát, hogy a jó motorversenyzés a MotoGP 13 megjelenése ellenére továbbra is hiánycikk marad.

Vajon az a kolléga mit keres ott a levegőben? Lehet, hogy szeretné jobban belátni a pályát...?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 1 GB RAM, NVIDIA Geforce 7600 / AMD Radeon HD 3870 vagy jobb VGA, 7 GB HDD

Hiánypótló darab lehetett volna a MotoGP 13, de az elavult grafika, valamint a hangulat- és élményromboló hibák miatt egészen biztosan nem lesz széles tömegek kedvence.

GRAFIKA: **68%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

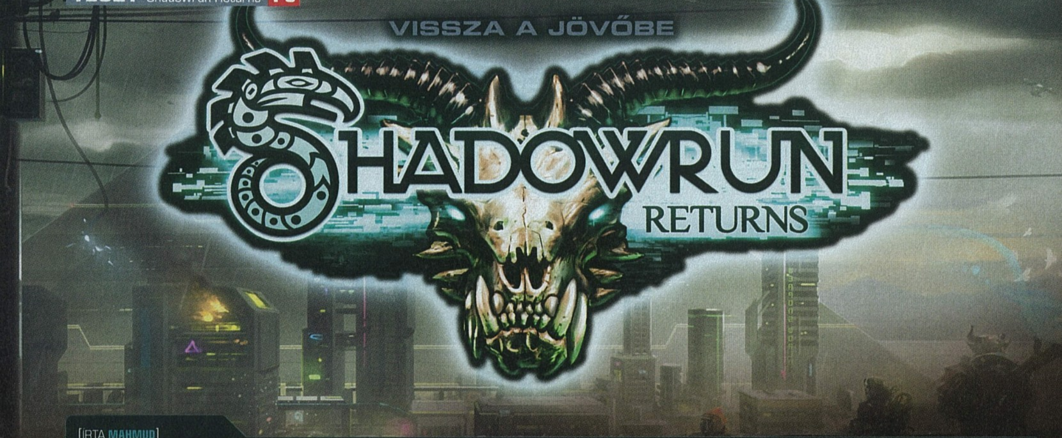
PRO

Részletes és jól működő motorfizika, temérdek beállítási lehetőség, helyenként remek hangulat, és persze az utolsó csavarig minden licencelt a játékban.

KONTRA

Idejétmúlt grafika, lapos játékélmény, kevés újdonság, rengeteg bosszantó megoldás és bug, az aláfestő zenével pedig vallatni lehet.

70%



Shadowrun Returns – Vissza a jövőbe

[ÍRTA MAHMUD]

2054. A világ sokat változott, de a taxisok semmit – gondolom magamban. A holokijelzőn fénylő összeg vérlázító, és legszívesebben a kabátomba rejtett pisztoly után nyúlnék, mégis szó nélkül fizetem ki a vigyorgó ork sofőrt. Még örül is a hamis nujennek.

Seattle-ben persze nem mindenki ilyen ostoba, úgyhogy feltűnés nélkül csúsztatom a helyére a sárga Ford Americar ajtaját. A belváros még éjfél után sem alszik, de a forgalom és a neontáblák fényét jótékonyan tompítja a szakadó ónos eső. Már harmadik napja zuhog így, lassan megszokom. Anélkül, hogy körbenéznék a fejemre kanyarított kapucni alól, hagyom, hogy magával ragadjon az arctalan járókelők sodrása, de oldalra sandítva folyamatosan számolom a mellékutcákat. A következőnél balra – szólal meg hirtelen egy rekedtes hang a fejemben. Látszólag nyugodtan lépdelek tovább, pedig még mindig nem szoktam meg teljesen a beépített hangszórót. Egy szimpla mentális parancsomra újranyílik a kommunikációs csatorna, de csak egy halk hümmögést eresztek a szubvokális mikrofonba. Az ember sosem lehet elég óvatos, ha épp egy megavállalatot készül kirabolni...

ADATOK

KIADÓ
Harebrained Schemes

FEJLESZTŐ
Harebrained Schemes

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

INFO

A Shadowrun Returns 2013. július 25-én jelent meg, kizárólag PC-re. A játék a Steam játékáruházán keresztül szerezhető be, mindössze 14 euróért.

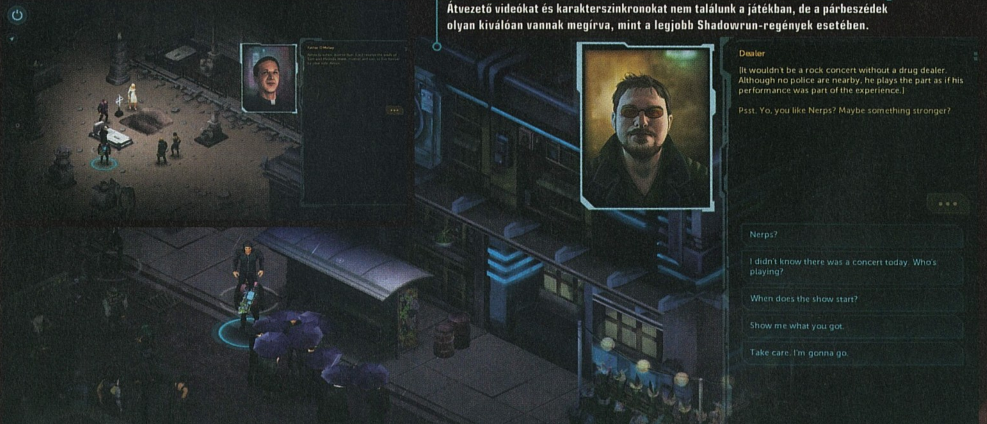
A sikátorban már mindenki feszülten várakozik – úgy látszik, a taxis lassú is volt, nem csak ostoba. A kukák között szivarozó törpe rosszallóan fordul felém, miközben oldaltáskájába süllyeszti a háztömbök fölött köröző drón távirányítóját. Tíz percet késtél – recsegi. Táltos már rég visszatért az asztrálból, és odabenn is tiszta a terep.

Habár a szabadság szinte teljes mértékben hiányzik a játékból, a zseniális hangulat még ezért is képes kárpótolni a játékosokat.

Semmi nyoma mágiának. Akkor kezdjük – válaszolom tömören, vitatkozni ráérünk a bárban is. Az Ares-raktár szolgálati ajtajához lépve bólintok a sámánnak és Rinnek, az utcai szamurájnak (mindketten trollok), és előhalászom a kiberdekkem. Nem a legújabb modell, de a célnak megfelel: a belépőpanelre csatlakozva pillanatok alatt feltöröm a zárat. Észrevétlenül osonunk be a sötét épületbe, de a neheze csak most jön. A konténerekkel zsúfolt csarnokban visszhangot vernek az őrök öles léptei, és Táltos bűbája sem rejt el minket örökké az infrakamerák elől. A legközelebbi biztonsági terminálhoz sietek, és a fülem mögé ültetett adatjackbe csatlakoztatom a főkábelt.

Ahogy a hús-vér világ lassan elsötétül előttem, és átlépek a Mátrix virtuális valóságába, még hallani vélek egy rekedt kiáltást, de a csapda csak a másik oldalon válik nyilvánvalóvá. A száguldó bitek között egy orkszabású fénylény materializálódik előttem. Igazán fizethetett volna valódi pénzzel a fuvarért – dörmögi széles vigyorral...

Átvezető videókat és karakterszinkronokat nem találunk a játékban, de a párbeszédek olyan kiválóan vannak megírva, mint a legjobb Shadowrun-regények esetében.



A Shadowrun Returns egyik legjobb része, hogy tényleg olyan karaktert alkothatunk magunknak, amilyet csak akarunk, nincsenek megkötések.

NEGYVENKÉT ÉVVEL KORÁBBAN

Ég áldja a Kickstartert! Minden bizonnyal így kiáltott fel az összes Shadowrun-rajongó, amikor 2012 márciusában Jordan Weisman, az eredeti szerepjáték és univerzum egyik kiötlője bejelentette legújabb projektjét. A nem túl szép emlékű 2007-es reboot után (ha lehet egyáltalán így nevezni) Weisman végre elhatározta, hogy csapatával megalkotja azt a Shadowrun-játékot, amire kis túlzással mindenki várt: egy körökre osztott, sztoriközpontú akció-RPG-t az árnyvadászok világában. A többi, ahogy mondani szokás, már történelem. A gyűjtés elképesztő sikerrel zárult (a kért négyszázezer dollár alig több mint egy nap alatt összejött), látványosan bizonyítva, hogy még mindig hatalmas az érdeklődés a játék egyedi univerzuma iránt.

És ami azt illeti, teljesen jogosan. Bár régi rajongóként nem könnyű feladat, még a kötelező objektivitást magamra erőltetve is azt kell mondanom, a mai napig nem született a Shadowrunhoz fogható sötét jövőkép a hivatásos sci-fi-látnokok fejében. A 2050-es évekre a világot a klasszikus államok összeomlása, a mindenható megavállalatok felemelkedése, és a mágia visszatérése határozza meg. Az „ébredéssel" emberek milliói változnak orkokká és trollokká, sok újszülött pedig hegyes fülű tündeként jön a világra. Azok, akiket nem érint meg a transzcendens hatalom, implantátumokkal és gépi végtagokkal tesznek szert emberfeletti erőre, míg mások a virtuális valóságban próbálnak szerencsét. A globális méreteket öltő korrupció és szervezett bűnözés azonban minden sarkon felüti a fejét, és csak kevesen tudnak kitörni egyik vagy másik rabigájából. Van azonban egy szűk réteg, melynek tagjai elmondhatják magukról, hogy igazán szabadok. Ők sem szentek, de belátnak a színfalak mögé; fizetett zsoldosok, de a becsületük többet ér a pénznél. Ők az árnyvadászok, a véres utcák gyermekei: harcosok, mágusok, zsenik, profik. Ez a játék róluk szól.

VIRTUÁLIS REGÉNY

Szűkebb értelemben pedig rólunk: az általunk megformált, lecsúszott árnyvadászról. Történetünk egy szebb napokat is látott bérlakásban kezdődik, ahol más elfoglaltság híján sanyarú sorsunkon lamentálunk – egészen addig, amíg a sarokban meg nem csörren a videotelefon. A képernyőn régi cimboránk, Sam Watts tűnik fel már délután is részeges mosolyával, de legnagyobb meglepetésünkre nem azért, hogy a tartozásai miatt lehúzzon pár köteg nujennel. Sam ugyanis halott. Amit látunk, csupán egy előre rögzített üzenet, ha úgy tetszik, barátunk végakarata, ami egy beültetett chip révén aktiválódott utolsó szívverésével. És hogy mit kívánhat tőlünk egy halott ember? Nos, talán kevésbé meglepő módon gyilkosa kézre kerítését, némi utcai önbíráskodással fűszerezve. A hirtelen jött megbízás elvállalására egy

KASZTOK A SHADOWRUNBAN

UTCAI SZAMURÁJ

Az árnyak legkönyörtelenebb és legképzettebb harcosai. Erősek, szívósak, és remekül bánnak a fegyverekkel, legyen szó pisztolyról, mesterlövészpuskáról vagy a kötelező szamurájkardról. Méretükből és emberfeletti fizikumukból adódóan elsősorban a marcona trolloknak kedvez ez a specializáció, ám ha pusztán pontosságról van szó, a törékenyebb, de fürgébb tündéknél nincs jobb a szakmában.

MÁGUS

A mágia visszatérésével nem csak metahumánok lepték el a világot, egyesekben felébredt a „Képesség" is. Bár sokan inkább átoknak tekintik, mint áldásnak, annyi biztos, hogy akik megtanulnak élni vele, félelmetes erőre tesznek szert. Ahogy varázslatból, úgy mágusból is többféle van: harci, támogató, és átokszóró – a közös nevező pedig az, hogy mindháromban az acélos akaratú törpék a legjobbak.

SÁMÁN

Bár sokan mágusnak nézik őket, a sámánok nemcsak a klasszikus varázslatok terén jártasak. Legfontosabb képességük, hogy bizonyos totemeken keresztül kapcsolatba léphetnek a transzcendens, asztrális világgal, ahonnan akár szövetséges szellemeket és elementálokat is meg tudnak idézni. S bár ezek irányítása korántsem gyerekjáték, egy határozott tünde parancsának kevesen mernek ellenszegülni...

DEKÁS

A bedrótozott koponyájú dekások a 2050-es évek legjobb hekkerei (hacsak nem trollok). Kiberdekkük segítségével szinte bármilyen biztonsági rendszert fel tudnak törni, és ha a szükség úgy kívánja, akár a Mátrixot is tűvé teszik a keresett kód után. A virtuális világban azonban ugyanolyan sebezhetőek, mint az árnyak között, ezért speciális, bitekből materializálódó programokkal védik magukat.

RIGÓ

A vicces nevű rigók ugyanúgy otthon vannak a modern technikában, mint a kiberzsoké dekások, ám ők a virtuális világ helyett inkább a nagyon is valóságos drónokra specializálódtak. Távirányítású gépezeteik legalább annyira hasznosak a felfedezésben, mint a harcban, bonyolult irányításuk miatt azonban maga a rigó csak ritkán veszi ki a részét a csetepatéból. Kivéve ha troll, és pályát tévesztett.

ADEPTUS

Kétféle adeptus létezik. Az egyik csak a konditeremben izzad, és elsőként hal meg a küldetés során, a másik mágiával is felvértezi magát, és nem szed túszokat. A megfelelő bűbájok birtokában az adeptus a csatatér leggyorsabb és legfélelmetesebb halálosztója: belső energiáját összpontosítva vág rendet az ellenfelek között – akár puszta kézzel is. Faji előítélek nincsenek, így bárki beállhat közéjük.

A jobbára statikus pályák ugyan elmaradnak a kor nagyágyúitól, ettől függetlenül mégis kellemes érzés bebarangolni a Shadowrun Returns futurisztikusan egyedi helyszíneit.

TÖBB MINT MÚLTIDÉZÉS

Hála a mellékelt szerkesztőnek, a Shadowrun-rajongók már a játék bétafázisában elkezdték gyártani saját történeteiket. Vannak ugyanakkor olyan kezdeményezések, melyek annak ellenére is rendkívül kecsegetetők, hogy nem önálló ötleten alapulnak. Ezek közé tartozik a beszédes című SNES Reboot projekt is, melynek célja az első, még Super Nintendóra megjelent Shadowrun-játék felélesztése az új környezetben. Bár a merész vállalkozás közel sem tűnik lehetetlennek, a „portolás" során mindenképp komoly kihívást jelent majd az eredetileg pergő, reflexalapú tűzpárbajok átültetése a körökre osztott rendszerbe. További érdekesség, hogy a '93-ban megjelent játék főszereplője, Jake Armitage botcsinálta társunkként a Shadowrun Returnsben is tiszteletét teszi.

rövid (oktatópályának is beillő) visszaemlékezés és a Sam bankszámláján elhelyezett százezer nujenes vérdíj motivál, így hát egy ócska pisztollyal a zsebünkben elindulunk a hírhedt „szabad" városba, Seattle-be.

A kellően rendhagyó felütés után talán már nyilvánvaló, hogy a Shadowrun Returns legnagyobb húzóereje a sötét jövőbe ágyazott történet, mely a tizenöt órás kampány során rengeteg fordulatot tartogat, és még ennél is több hihetetlen, mégis hiteles karaktert vonultat fel. A sztori első számú élvezői természetesen azok a rajongók lesznek, akik felismerik a szerepjátékból vagy a regényekből visszatérő helyszíneket és karaktereket (megértve ezzel több burkolt utalást), ám a kiváló narratívának hála a Shadowrun-univerzummal csak most ismerkedők is garantáltan jól szórakoznak majd...

...ha jól tudnak angolul. Az egyébként mesteri módon megírt dialógusokat ráadásul mindvégig olvasni kell, hiszen kétmilliós támogatás ide vagy oda, a Harebrained csapata már nem tudott (vagy talán nem is akart) a pénzből szinkronszínészeket szerződtetni. Bár ez a régimódi megoldás aligha von le a történet értékéből, néhány játékosnak biztosan elveszi a kedvét a vásárlástól – nekik mindenképp érdemes megvárni a magyarítást.

SORSUNK MEG VAN ÍRVA

Már csak azért is, mert a Shadowrun Returns puszta játékmenete alapján korántsem nevezhető kiemelkedő alkotásnak: RPG-ként értékelve a legnagyobb jóindulattal is csak a „közepes" felső határát súrolja. Mindennek természetesen több oka van, de a legnagyobb probléma a linearitás. A küldetések során ugyanis alig kerülünk valódi döntéshelyzetekbe – konkrétan egy kezemen meg tudnám számolni, hány ilyennel találkoztam a játékban. Ebben a tekintetben sajnos a párbeszédek sem képeznek kivételt, és hiába választhatunk rengeteg bunkó, tudálékos, hízelgő, vagy épp maróan ironikus beszólás közül, ha néhány kattintással később úgyis ugyanaz lesz a társalgás eredménye.

A játék ugyanakkor nem csak a sztori szempontjából kötött: az esetek többségében maguk a pályák is feltűnően egyirányúak. Aki tehát arra számított, hogy a Shadowrun Returns egy nyílt világú, szabadon bejárható csoda lesz, sajnos hatalmasat fog csalódni a kampányban, itt ugyanis nem lehet szembemenni az előre megírt forgatókönyvvel. Üdítő kivételt képeznek azok a nagyobb helyszínek, ahol valamiféle nyomozás révén kell megtalálnunk a továbbvezető utat, vagy egy bizonyos tárgyat – ilyenkor elvétve előfordul, hogy a „feladvány" több módon is megoldható. Az efféle események azonban szinte csodaszámba mennek a játékban, és a legtöbb esetben két helyszín (egy bázisként szolgáló bár és az aktuális küldetés) között ingázunk majd.

Az alapjáték csak a kezdet. A lelkes modderközösség biztos, hogy hónapokon belül elárasztja a Steamet a jobbnál jobb küldetésekkel.

A harc szinte minden elemében a tavaly megjelent XCOM: Enemy Unknownt idézi, egyedül a megvalósítás az, ami egy kicsikét hibádzik.

Az egyetlen dolog, ami mégis megmenti a Shadowrun Returnst, mint szerepjátékot, nem más, mint a karakterfejlődés. Már főhősünk megtervezésekor is rengeteg lehetőség áll rendelkezésünkre (öt faj és hat kaszt kombinációi), ám a rendszerben az a legszebb, hogy a kiválasztott osztályok semmiféle módon nem kötik meg a kezünket a későbbi fejlődésben. Mindez azt jelenti, hogy a játék elején nem kell véglegesen elköteleződnünk egy olyan kaszt mellett, melyről később esetleg kiderül, hogy abszolút nem felel meg az ízlésünknek, illetve lehetőségünk nyílik egyedi kombinációk kialakítására. A merész kísérletezést sem ajánlott azonban túlzásba vinni, hiszen a képességfa egyes ágain minden új skill az előzőnél eggyel több karma (értsd: tapasztalati) pontba kerül, mi több, bizonyos előfeltételeket is szem előtt kell tartanunk. Ahhoz például, hogy karakterünk ötös szintű kardforgató legyen, legalább ötös szintű erőre, azon belül ötös szintű közelharci jártasságra, s végül ötös szintű fegyverhasználatra lesz szüksége, mindez pedig a fent vázolt rendszer miatt nem tizenöt, hanem negyvenöt pontunkba fog kerülni. A lehetőségek tehát szédítőek, de nem árt okosan beosztani a küldetések során szerzett karmát.

TIPPEK, TRÜKKÖK

A KARMA TÖRVÉNYE

Karmát, vagyis tapasztalati pontokat a sikeresen teljesített küldetések után kapunk, s bár a gyakran bőkezű jutalommal hatalmas lehetőségek szakadnak ránk, nem árt erősen megfontolni a költekezést. Az első végigjátszás során mindenképp érdemes a karmát a végsőkig tartogatni, és csak akkor felhasználni, ha az adott feladat teljesítéséhez (vagy túléléséhez) mindenképp szükségünk van a szintlépésre.

TE MIRE GYÚRSZ?

A szintlépések megfelelő időzítése mellett a fejlődés iránya a másik fontos tényező. Mivel karakterünk teljes „kimaxolására" nem lesz lehetőség, érdemes már a játék elején két-három magas prioritású képességet kiválasztani, a későbbiekben pedig csak ezeket fejleszteni. Az életerőnket meghatározó Testre (Body) és a Kitérésre (Dodge) azonban karakterosztálytól függetlenül érdemes gyúrni.

TÁRSKERESÉS

Avagy kiket fogadjunk fel egy húzós árnyvadászatra? Nos, ez valamennyire egyéni ízlésünk dolga, de az ideális négyfős csapatban szükség van a változatosságra. Egy gyógyító-támogató mágus (vagy sámán) szinte létfontosságú a legtöbb küldetés során, és általában azt sem bánjuk meg, ha velünk van egy jó dekás. A másik két tag viszont már mindenképp nehézfiú legyen, magas sebzési potenciállal.

SPÓROLJ, AHOL TUDSZ!

Alkalmi csapattársaink persze nem viszik ingyen vásárra a bőrüket, de ha már úgyis több ezer nujent kicsengettünk értük, hát használjuk bátran „gyári" felszereléseiket! A legtöbb árnyvadász teli hátizsákkal szegődik a zsoldunkba, mivel pedig a tárgyaikat nem vághatjuk csak úgy zsebre a szerződés lejártakor, ajánlatos ezeket az adott küldetésben felhasználni. Ki kér ingyen gránátot?

AKCIÓS MŰLÁB

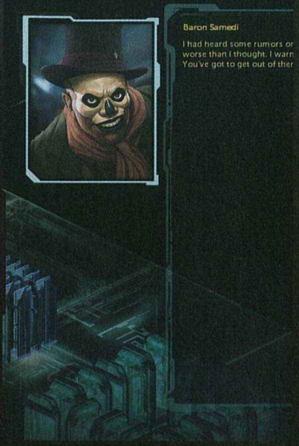
A fukarkodásnak is megvan azonban a maga határa, főleg amikor a saját testünkről van szó. Ha ugyanis implantátumok beültetésére vetemedünk, fontos észben tartani, hogy a folyamat nem visszafordítható, és a műlábat nem cserélhetjük úgy, mint a gatyát. Ezért is érdemes jól átgondolni az ilyen beavatkozásokat, vagy egyszerűen csak türelemmel várni, amíg a játékban megnyílnak a jobb kiberverek.

A MÁTRIX VESZÉLYEI

Morpheusnak hála már rég tudjuk, hogy a virtuális világ nem játszótér, ez pedig a Shadowrunban sincs másként. A különböző biztonsági protokollok és tűzfalak már önmagukban is elég veszélyesek, ám ha karakterünk a kelleténél tovább marad bedrótozva, a rendszer riadót fúj, agresszív programok és rivális dekások egész hadát ránk szabadítva. Ilyenkor jön jól az piros „Eject" gomb a sarokban...

MÁSODIK ESÉLY

Még a legnagyobb elővigyázatosság ellenére is megesik azonban, hogy visszafordíthatatlanul elszúrunk valamit a játékban, és erre csak a következő pályán döbbenünk rá. Szerencsére az agyonszidott autosave-rendszer nem egyetlen mentésfájlra épül, így szorult helyzetünkben bármikor visszatölthetjük az ominózus fejezet nyitányát. A második esélynek persze ára van: minden későbbi mentés törlődni fog.



FEGYVERES RABLÁS

Az előző gondolatmenet folytatásaként itt valami olyasmi állhatna, hogy „különben nagyon meghalsz", vagy „jön a game over", de az igazság az, hogy a legdurvább nehézségi fokozatot leszámítva szó sem lesz efféle retorzióról. Körültekintő árnyvadászként ugyanis szinte sosem indulunk majd egyedül a küldetésekre, az ezekre felfogadható, vagy csak úgy mellénk szegődő társak pedig elég táposak ahhoz, hogy ha úgy adódik, kihúzzák a csávából elbaltázott karakterünket. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy főhősünk fejlesztése súlytalan volna, elvégre ki akar egy tohonya tökfilkóval folyton fejvesztve menekülni a körökre osztott tűzpárbajokból?!

Ezzel a költői kérdéssel pedig elérkeztünk a Shadowrun Returns egyik legsarkalatosabb pontjához, a harcrendszerhez... melyről tulajdonképpen elég volna annyit mondani, hogy az X-COM-ból lopták. Ha kicsit bővebben szeretném kifejteni, hozzátehetném, hogy sajnos nem egy az egyben. A rendszer alapja ugyanaz: egy akciópontból vagy lépsz, vagy lősz (netán varázslatokkal és tárgyakkal trükközöl), a már-már szellemi tulajdonjogot sértő hasonlóság azonban a megjelenítésnél válik nyilvánvalóvá, gondolok itt az egyes karakterek mozgásterét jelző határokra, vagy épp a fedezék minőségét mutató pajzsokra. Ám szemérmetlen lenyúlás ide vagy oda, a kezelőfelület néhány fogyatékossága (különösen a suta fegyverváltás és a fix kameranézetből adódó célzási nehézségek) miatt a harc korántsem olyan gördülékeny, mint a Firaxis játékában – bár zsoldosaink taktikus terelgetése még így is meglehetősen addiktív élmény tud lenni.

BETTER THAN LIFE?

De közel sem olyan addiktív, mint egy fül mögötti adatjackbe illesztett BTL-chip. S bár egy valamire való árnyvadász nem él ilyen virtuális drogokkal, valljuk be, valahol mindannyian efféle élményre vágytunk a játék tavalyi bejelentése óta. A Shadowrun Returns negatívumait azonban még mindig lehetne tovább sorolni: vérszegény grafika, repetitív zene, a kézi mentés hiánya, buta ellenfelek és egyenesen fogyatékos NPC-k... De valahogy mégsem képesek elrontani a játékot.

A Harebrained-féle Shadowrunban ugyanis megvan valami, ami manapság annyi adaptációból hiányzik – ez pedig nem más, mint a nagybetűs hangulat. A csúnyácska, korlátok közé szorított világ így tud minden racionális tiltakozás ellenére magával ragadni, hogy aztán a fordulatos történet kíméletlenül lebilincseljen a következő tizenöt órára. A szerteágazó fejlődési rendszer, a rengeteg fegyver, varázslat, és a felfogadható társak kisebb serege már csak hab a tortán, a játékmenetet pedig időről időre feldobják a Mátrix virtuális valóságába tett utazásaink.

Az új Shadowrunt tehát nagyon is lehet szeretni, és megkockáztatom, hogy néhány hónap múlva egyenesen imádni fogjuk. A potom tizennégy euróért kínált játék mellé ugyanis pálya- és küldetésszerkesztő is jár, így minden esély megvan arra, hogy a lelkes rajongói közösség egész sorozattá bővíti a Harebrained Schemes virtuális regényét. Az önjelölt játékmesterek ugyanakkor nem állnak meg a felszínnel, és már a megjelenés után hozzáláttak a Returns csiszolásához, így hát joggal reménykedhetünk abban, hogy idővel megkapjuk azt a bestsellert, amit a Shadowrun-univerzum megérdemel. Ha szerencsénk van, még 2054 előtt...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,4 GHz CPU, 2 GB RAM, 245 MB VGA, 2,5 GB HDD

A Shadowrun Returns valódi visszatérés: hangulatában és szellemiségében hű lenyomata egyik kedvenc (és méltatlanul hanyagolt) univerzumunknak. A játékmenet ugyan közel sem tökéletes, de a rajongói bázis jó eséllyel javítja majd a kezdeti hibákat.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Első osztályú történet és hamisítatlan Shadowrun-hangulat, kidolgozott karakterfejlődés és sokoldalú harcrendszer. A szerkesztővel együtt minden modder álma.

KONTRA

Felületes szerepjáték-elemek és túlzott linearitás a „hivatalos" kampányban, kissé nehézkes irányítás és középszerű prezentáció.

78%

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/shadowrun-returns

FENEGYEREK KÉT KERÉKEN

JOE DANGER

[ÍRTA JOHNBART] **Eltartott egy ideig, de a Trials után végre Joe Danger ál-3D-s kaszkadőrturnéja is útba ejtette kedvenc platformunkat. A show-t egy rakás PC-exkluzív műsorszám tarkítja, de a port nem csak emiatt lett az utóbbi idők legszerethetőbb PC-s platformere.**

Dacára szimpatikus és megnyerő személyiségének, Joe Dangerrel igen nehezen haverkodtam össze. Ennek oka egyrészt a róla elnevezett játékok irányításában, másrészt azok műfajában rejlik: az előbbire később még visszakanyarodok, utóbbiról pedig elég annyit tudni, hogy egy, a Trials, illetve az Elasto Mania nyomvonalán haladó ügyességi performanszt kellett pontoznom a rendelkezésre álló két oldalon, mely műfajban azonban képességeim enyhén szólva is szerénynek mondhatók.

A játékidő első két órájában így a vérnyomásom nagyjából a Super Meat Boy gerjesztette (felettébb magas) értéket verdeste, de ahogy szép lassan ráállt a kezem a nyaktörő figurák kivitelezéséhez szükséges gombokra, egyre jobban kezdtem élvezni a PC-re kicsit megkésve berobogó dupla turnét. A Hello Games ugyanis nem siette el a portolást (a Joe Danger első része majdnem pontosan három éve jelent meg konzolon), cserébe viszont alaposan kibővítette mindkét epizód versenynaptárát.

ÖREG CSÓKA NEM CSICSÓKA!

Aki ismeri a fentebb emlegetett motoros ügyességi címeket, valószínűleg sejti, miről is szól a fess úriember játéka, amennyiben viszont nem ez lenne a helyzet, hadd foglaljam össze röviden. A Joe Danger (és folytatása) egy ügyességi elemekkel gazdagon tarkított járműves platformer, melyben célunk, hogy hősünket minél stílusosabban és minél nagyobb nézői ováció közepette tereljük a 3D-ben pompázó, de (az alkalmankénti sávváltást leszámítva) két dimenzióban bejárható akadálypályák végére. Ez természetesen nem egyszerű feladat, amellett ugyanis, hogy a karriermódban előrehaladva a pályák egyre hosszabbá és nehezebbé válnak, néha fix feladatokat is teljesítenünk kell rajtuk (úgymint ellenlábas kaszkadőrök leverése, dinótojások (!) vagy épp atomrakéták (!!) összetörése, stb.), de emellett a nézőket szórakoztató kaszkadőrfigurákra és karóránkra is ügyelnünk kell – jó pontszámot ugyanis csak akkor kapunk, ha sokat figurázva és relatíve gyorsan tépünk keresztül a terepen.

ADATOK

KIADÓ
Hello Games

FEJLESZTŐ
Hello Games

MŰFAJ
Ügyességi platformer

MULTI
2-4 fős helyi

INFO

Bár a Hello Games friss stúdió, tagjai régi motorosok: a kis céget négy, többek között a Kuju Entertainment, a Criterion és a SEGA berkeiből átigazolt veterán fejlesztő alapította.

Ha viszont mindez még nem lenne elég, ott vannak a csillagok is, a játék kvázi „valutája": a fentiek mellett ugyanis minden pályához tartozik néhány opcionális (és nyaktörő) feladat, melyek teljesítése után csillagokat kapunk. Noha ezek begyűjtése kezdetben nem kötelező, a karriermód újabb pályáit egy idő után csak adott számú csillag leperkálásával oldhatjuk ki, a szólómód kivégzéséhez így mindenképp neki kell feküdnünk a pályaspecifikus céloknak is (ami lehet a pályaidő megdöntése, az összes felszedhető bónusz begyűjtése, vagy épp az összes lehetséges kaszkadőrmutatvány bemutatása).

VERSENYPÁLYA, FILMKAMERA

Mindez egy első olvasatra talán bonyolultan hangzó, de élesben felettébb pörgős és szórakoztató ügyességi játékban ölt testet, főleg a The Movie alcímet kapott folytatásban. Bár a játékmenet alapjai mindkét részben megegyeznek, maga a koncepció a Joe Danger 2-ben forr ki igazán, ahol az első etapból érkező motoros figurázás mellett sítalpakon, hórobogón, csillében ülve, sőt akár jetpackkel a hátunkon száguldhatunk át a James Bond- vagy épp Indiana Jones-filmeket parodizáló forgatási helyszíneken.

Robogó csille? Akadályok minden méteren? Egy igazi kaszkadőrnek az ilyesmi meg sem kottyan!

Izgalmakban, ugratásokban és rosszabb esetben hatalmas taknyolásokban tehát nincs hiány, a mutatványozás pedig a karriermód kimaxolásával sem ér véget, mivel mindkét részben bőven van mit csinálnunk a főszálon kívül is. A profik a Deleted Scenes, illetve az Ultra Hard menüpontok meglátogatásával egy sor, a karriermód terepeinél lényegesen szadistább pályán növelhetik

BIZTOSÍTÁSI TARIFA

Joe Danger PC-s kalandjai jelenleg a Steamen szerezhetők be, a jegyár pedig turnénként 14 euróba, a két epizód együttes megvásárlása esetén viszont 23 euróba fáj. Noha a két részt így jobban megéri egyszerre bezsákolni, természetesen érthető az is, ha szűkös költségvetés mellett inkább nem költenétek cirka 6500 forintot egy indie platformerre: ez esetben csak a második rész megvételét javaslom, a folytatás ugyanis lényegesen kibővített tartalom mellett kínálja ugyanazon alap játékmenetet.

TIPPEK, TRÜKKÖK

A CSILLAGOK FELÉ

Bár a pályák teljesítésével pontokat és serlegeket is gyűjthetünk, a játék fő célja mégis a szintekhez tartozó csillagok megszerzése, mivel a fejezetek fontosabb pályáit csak azokkal fizetve lehet megnyitni. Ne foglalkozz hát a pontokat hozó mutatványokkal és az idővel, ha nem tartozik hozzájuk csillag – teljesítsd helyette a töltőképernyőn listázott feladatokat!

RUTIN A RUTINPÁLYÁN

Jó arcade ügyességi játékhoz hűen a Joe Danger részek könnyen megtanulhatók, de nehezen kiismerhetők. A fokozatosan nehezedő pályákon sokszor igen nehéz első próbálkozásra végigszaladni, nem hogy begyűjteni a csillagokat, használd hát nyugodtan a Backspace gombot, ha hibát vétettél: ez a legközelebbi ellenőrzőkapuhoz rak vissza, a mentéspont előtt megszerzett eredményeiddel együtt.

CSILLAGOK HÁBORÚJA

Gyakran megeshet, hogy egy pályán az egyes csillagokhoz kötött feladatok teljesen ellentmondanak egymásnak (pl. az egyikhez meg kell döntenünk a köridőt, a másikhoz pedig mindent össze kell gyűjteni a pályán). Ne légy rest hát többször is végigszaladni egy pályán, ha teljesen ki akarod pucolni a terepet, vagy hiányzik egy csillag a következő szint kioldásához.

FAIR PLAY? UGYAN MÁR...

A konkurens kaszkadőrökkel vívott versenyeken ellenlábasaink nem igazán adják meg az idősebbnek járó tiszteletet: folyamatosan kötekednek Joe-val, és lépten-nyomon keresztbe tesznek neki. Adjunk hát az illetlen sihedereknek egy tockost: ha közvetlenül egy motoros mellett haladsz, az A billentyű lenyomásával erélyes taslit nyomhatsz a kobakjára, amitől sokszor le is zúg a nyeregből.

ÉLEN A PONTVERSENYBEN

Bár a serlegeket kioldó magas pontszámokhoz sokszor nem tartozik csillag, természetesen szívet melengető érzés minél fentebb kerülni azon a bizonyos toplistán. Ha sok pontot akarsz elérni, igyekezz minél több akrobatikus mutatványt bemutatni: ehhez a földön a Q és E gombokat, míg a levegőbe ugratva a Q, az E, és mellettük a súlypontot előre-hátrahelyező iránybillentyűket (<-, ->) használhatod.

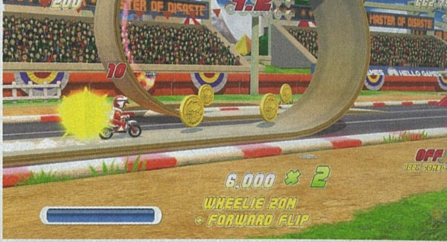
MAGASABBRA

A rugós dobbantók használata alapjáraton egyszerű (ráhajtunk és kész), de nem egyszer a begyűjthető bónuszok jóval magasabban találhatók, mint amennyire alapból fel tudunk ugratni velük. A kulcs a lendületben rejlik: tartsuk lenyomva repülés közben a guggolás/ugrás (Space) billentyűt, majd engedjük el, amikor rázuhanunk a dobbantóra: ha jól időzítettünk, Joe jóval magasabbra fog ugrani.

AZ IGAZI PROFI

Mindkét Joe Danger epizódban helyet kapott 25 különleges pálya, ahol úgynevezett Pro medálokat szerezhetünk: a kitüntetés megszerzéséhez „mindössze" annyit kell tennünk, hogy egy menet alatt, egyszerre gyűjtjük be a pályához tartozó összes csillagot. Igazi kihívás ez a profiknak is, bár a jutalom annyira nem jelentős: mindössze új karaktereket, ruhákat, illetve járgányokat oldhatunk ki velük.

Egy nagy ugratás semmi azokhoz a feladatokhoz képest, ami a keményebb pályákon vár rád!



a vérnyomást és a percenként elhangzó káromkodások számát; a szocializálódó kaszkadőrök a kétfős (illetve a második részben max. négyfős) lokális multiban üthetik ki egymást a nyeregből; a kreatív motorosok pedig a viszonylag könnyen kezelhető pályaszerkesztőnek örülhetnek, mellyel némi gyakorlás után könnyen elkészíthetik (majd a Steam Workshop integrációnak köszönhetően egyszerűen meg is oszthatják) saját kaszkadőrpályáikat, illetve forgatási helyszíneiket.

A PC-s változatban mégsem ezek, hanem a vendégszereplők a legpoénosabbak, a Joe Danger 2 extra helyszínein ugyanis a címszereplő kaszkadőr mellett a Team Fortress 2 szereplőgárdája, illetve a Minecraft kockavilága is beugrik némi kékzöld foltokkal járó vendégszereplésre – mit ne mondjak, nehezen bírtam ki röhögés nélkül, mikor a monocikliző piros kémmel kellett lenyomnom egy különösen szemétre sikerült pályát, vagy épp a Minecraft kockahősével kellett tekegolyót (!) játszani.

ELVÉTETT UGRATÓ

A produkció persze a fentiek ellenére sem lett tökéletes, még ha összességében nincs is gond a jegyár kicsengetése után kapott attrakcióval – az összhatást mindössze pár apróbb hiba és átgondolatlanság rontja, de egyik sem okoz durrdefektet az ugrató előtt.

Ezek közül az első (mint a jó memóriával megáldott olvasók talán már sejtik) a cikk elején pedzegetett irányítás. Bár Joe-val a tasztatúrát használva sem lehetetlen légipiruettezni, azért érezhető, hogy a játékot eredetileg kontrollerre tervezték, az egyébként átállíthatatlan billentyűzetkiosztást ugyanis erősen szokni kell – illetve kőkeményen memorizálni is, mivel a játék HUD-ja billentyűzet és egér használata esetén is következetesen a kontrollerek gombjait emlegeti verseny közben, amitől azért diszkréten falra tudok mászni.

A HUD-dal mondjuk nem ez az egyetlen gond, nem klappol az információfolyam a csillagoknál sem, a töltőképernyőt leszámítva ugyanis jóformán sehol sem jelzi a program, hogy mit kell tenni egy adott pályán azok begyűjtéséhez. Meggyűlt viszont a bajom a sávváltó oszlopokkal is, mivel azoknál meg ránézésre sosem derül ki, hogy felfelé vagy lefelé terelik-e tovább a játékost (ami azért zavaró, mert a két irányt két külön gombbal kell aktiválni).

Érdekes a nehézségi görbe is: bár a karriermód pályáival ezen a téren nincs gond (jó tempóban emelkedik a kihívás mértéke), az első rész oktatófejezeteit enyhén félrelőtte a Hello Games, egyrészt mert a tutorial pályákon kapott instrukciók (finoman szólva) nem valami informatívak, másrészt pedig mert az oktatószintek groteszk módon érezhetően nehezebbek, mint a karriermód első két pályacsokra. Épp ezért mindenkinek ajánlom, hogy a betanítómód csillagait a kampány első két fejezete után próbálja csak meg bezsákolni – remélem, ezzel elkerülitek azon frusztráció okozta sírógörcsöt, ami engem abszolút kezdő szelíd motorosként a tutorialt tolva ért (na jó, nyilván túlzok, elvégre az igazi férfiak nem sírnak).

A technológiai oldalon szerencsére komoly problémákat nem tapasztalni: a képi világ és az animációs filmekre hajazó grafika aranyos (bár nem értem, miért kell neki minimum DX10-kompatibilis VGA), a zenei aláfestés viszont egyszerűen frenetikus: a Hello által licencelt KPM-nóták fergetegesen jól illenek a '70-es éveket idéző akadálypályákhoz, forgatási helyszínekhez, és persze öreg bútordarab hősünkhöz is – kár, hogy játékonként nem futotta több zeneszámra.

FEELGOOD ADRENALIN

Joe Danger tehát PC-n is zajos sikert aratott a turnéjával, még ha a versenyhétvége nem is mentes a szervezési hiányosságoktól. Az ál-3D-s kaszkadőrlét egyszerű, ámde tartalmas és szórakoztató, a PC-exkluzív bónuszok poénosak és kellemesen kibővítik az alapjátékot, a tutorialt kivéve jól belőtt nehézségi görbe és az Ultra Hard mód pedig mindenki számára megfelelő kihívást nyújt (illetve enyhe frusztrációt, amíg rá nem áll a kezed a billentyűkre, vagy elő nem veszel egy kontrollert). Nevéhez hűen veszélyesen addiktív játék – ha nem irtózol az ügyességi platformerektől, érdemes kipróbálnod!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2.0 GHz-es kétmagos CPU, 1 GB RAM, DirectX 10 kompatibilis videokártya, 1,5 GB HDD

Könnyen betanulható, nehezen kiismerhető, felettébb addiktív, és rendkívül hangulatos járműves platformer, tisztességes portolással, kellemes extra PC-s tartalommal és pár zavaró hibával. Kontroller nem szükséges, de javasolt.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Fokozatosan nehezedő és kihívásokkal teli kampány, egyszerű, de nagyszerű játékmenet, aranyos grafika és képi világ, remek zene.

KONTRA

A HUD billentyűzetes irányítás esetén is a kontrollergombokat jelzi, a nehézségi görbe az első részben kicsit érdekes (a tutorial nehezebb, mint a kampány eleje), és a töltőképernyőt kivéve jóformán sehol nem jelzi a játék, mit kell tenni az egyes csillagok elnyeréséhez.

83%

FANTASZTIKUS NÉGYES

ELEMENT4L

[ÍRTA MAHMUD] „Gyerünk, gyerünk, gyerünk… EZ AZ!" Teátrálisan kifújtam az addig visszafojtott levegőt, és olyan lendülettel löktem a helyére a billentyűzetet, hogy kis híján leesett az asztalról. Aztán rájöttem, korai az öröm… Mert ez még csak az oktatópálya volt.

Egy mondatba sűrítve: az Element4l nehéz játék. Piszkosul nehéz. A Limbo-szerű, mégis nyugalmat és harmóniát sugárzó grafika egy alattomos álca, az a pöttöm jégkocka pedig csak azért mosolyog olyan bájosan, mert a monitor másik oldalán hűsölhet. Ő egész nyugodtan élvezheti a csilingelő-prüttyögő háttérzene zseniális minimalizmusát, és gyönyörködhet a horizontra festett naplementében – míg a szerencsétlen játékos a haját tépi egy besötétített szobában…

CSAK TERMÉSZETESEN!

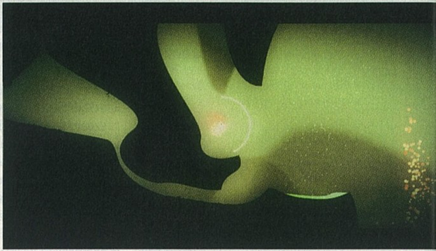
Legalábbis addig, amíg rá nem döbben, mennyire szerencsés valójában. Az Element4l ugyanis – mindenféle túlzás nélkül – az egyik leginnovatívabb platformer a műfaj születése óta. És hogy miben áll az újdonság? Nos, nyugodtan elfelejtheted mindazt, amit eddig irányításnak neveztél. Ha reflexszerűen jobbra indulnál, felrobbansz. Ha balra, magatehetetlenül csúszkálni kezdesz. Ugrani nem lehet, csak nehézkesen lebegni, a földet érés pedig garantáltan csattanós lesz.

De hogy némileg eloszlassam a kezdeti zavart, lássuk, miért is platformer az Element4l! A pályák minden esetben a klasszikus oldalra görgetős sémát követik, célunk pedig nem más, mint hogy elérjük az aktuális szint végét. Utunk során összegyűjthetünk rejtett tárgyakat, a pályák után kapott pontszám pedig ezek fellelése mellett a teljesítéshez szükséges időt tükrözi. Nincsenek azonban ellenfelek, használható tárgyak és képességek, a történet pedig annyira absztrakt és lényegtelen, hogy már így is túl sok szót fecséreltem rá.

Vidám kis főszereplőnk viszont jóval érdekesebb jelenség. Ez az apró lényecske tulajdonképpen a természet négy elemét testesíti meg azzal, hogy képes az alakváltásra. Mivel pedig önerejéből nem tud mozogni, ezt az adottságát kell a környezethez igazodva kihasználnia, hogy eljusson a mindenkori pálya végére. Alakváltását a négy iránygombbal vezérelhetjük, így lesz a fűben heverő sziklából lángcsóva, jégkocka vagy lebegő buborék. A különböző formáknak természetesen komoly előnyei és hátrányai vannak: utóbbi például képes átlibbenni a szakadékok felett, de a legapróbb tárgynak ütközve is kipukkad. A jégkocka sebesen siklik a lejtőkön, a kellő lendület nélkül azonban meg sem moccan; a lángcsóva képes előre „szökellni" és a láván pattogni, de könnyen felrobban; a szikla pedig… Nos, ő igazából csak egy szikla. Mindazonáltal rá is nagy szükségünk lehet, ha a hegycsúcs mögül előbukkanó buborékkal a kő súlyát és a gravitációt kihasználva nagyobb sebességre akarunk kapcsolni, mielőtt a völgybe érve a jégkockára váltunk, hogy hatalmas elánnal felcsusszanjunk a következő dombra, ahonnan lendület híján már csak a tűzcsóva képes lepattanni… És ez még a legegyszerűbb helyzetek közé tartozik.

A későbbi szintek akadályai (mint a vízesések és lávafolyamok, a tüzes gejzírek és a savval borított alagutak) nemcsak a gyors észjárást követelik meg, hanem az egyedi irányítás tökéletes elsajátítását is, hiszen gyakran milliméteres pontossággal kell a tereptárgyak között navigálnunk, az ideális sebesség fenntartásáról nem is beszélve. Ráadásul az elemek közötti váltogatás sem korlátlan: minden egyes átalakulás bizonyos mennyiségű energiát emészt fel, mely ugyan gyorsan visszatöltődik, de még így is komoly gazdálkodásra kényszeríti a játékost.

Gyönyörű és egyedi platformjáték, ami egészen forradalmi irányítással kínál kihívással teli, mégis jófajta szórakozást



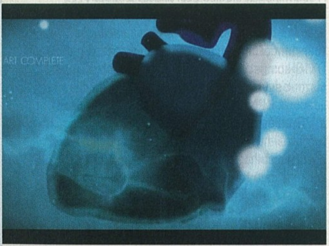
Letisztultságával és váltogatható karaktereivel az Element4l a Thomas Was Alone-t idézi, de az innovatív irányítás mégis teljesen egyedivé teszi a játékot

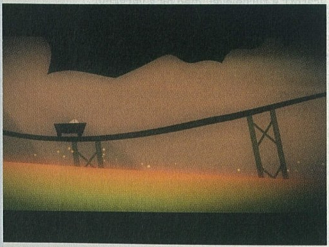
ELEMI ERŐVEL

Az Element4l egyedi mivolta és pokoli nehézsége tehát ugyanabból a tényezőből, az irányításból fakad, amit a szó szoros értelmében tanulni és tapasztalni kell. Ezt hangsúlyozandó a fejlesztők még az oktatómódban is meglehetősen szűkmarkúan bántak a tanácsokkal, ugyanakkor a pályák teljesítése mellett az elemi kombinációk önálló felfedezése nyújtja az igazi sikerélményt. A huszadszori újrakezdéssel járó frusztráció azonban így is elkerülhetetlen, és bár a játék menüjében szerepel egy könnyebb nehézségi fokozat, az azzal kapott extra mentési pontok és energiafröccsök sem garantálhatják a sikert.

Ám félreértés ne essék: mindez csak az esetek elenyésző hányadában negatívum. Az Element4l lételeme maga a kőkemény kihívás – már csak azért is, mert anélkül a játék tizenhat pályája villámgyorsan teljesíthető lenne. Így azonban legalább öt-hat óra szükséges a szintek kipipálásához, ráadásul a haladók számára ajánlott versenymód könnyen megsokszorozhatja a játékidőt. Ennek során a hozzánk hasonló szintű kollégák online „szellemeivel" kell megmérkőznünk az elsőségért, a legelvetemültebb alakváltók pedig megcélozhatják az egyes pályák top tízes listáit (talán mondanom sem kell, hihetetlen időkkel). Egy dolgot azonban profiként se felejtsetek el: az ötödik elem nem más, mint a türelem…

Gépigény szinte nincs is, viszont olyan gyönyörű látvány fogad a játékban, amit lehetetlen nem imádni





ADATOK

KIADÓ
I-Illusions

FEJLESZTŐ
I-Illusions

MŰFAJ
platformjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 1 GB RAM, NVIDIA/ATI/Intel VGA Shader Model 2 támogatással, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Kihagyhatatlanul egyedi platformer, ami egy merész húzással új értelmet ad az irányításnak. Ráadásul olcsó és gyönyörű.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Kihívásban gazdag, utánozhatatlan játékmenet, remek zenei aláfestés és grafika.

KONTRA

Néha már lehetettek lennének tűnő nehézség drákói mentési pontokkal, ami szöges ellentétben áll a prezentációval.

88%

Dusty Revenge

Szőrös a bosszú

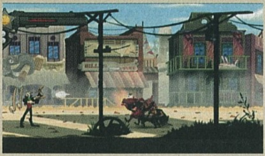
[ÍRTA LOR] **Sokszor esküdtek már bosszút hősök veszteségeikért, de olyan még nem nagyon volt, hogy nyúlbőrbe bújva verjük végig a vadnyugat állatseregét egy, a Shank stílusára hajazó indie beat'em upban. A jó stílusminta azonban nem mindig garantálja a sikert...**

A PD Design Studio évek óta multimédiastúdióként tevékenykedik, így kellő jártasságot szereztek már dizájn és grafika terén, mely a Dusty Revenge-en is megmutatkozik. A játék láttán sokaknak a Shank világa ugrik be, nem alaptalanul. Ránézésre egy rajzolt stílusú, kétdimenziós verekedős kalandnak tűnik, ami a csapat első komolyabb próbálkozásaként nem rossz, de bőven akad még rajta csiszolni való.

Az alapsztori nem újszerű, sokan szenvedtek már hasonló lelki traumát a popkultúra alakjai közül: Dusty, az antropomorf nyúl egy napon farmját lángba borulva, szerelmét pedig holtan találja. A gaztettet elkövető Craven már sok ember napjába rondított bele hasonló módon, így hősünk két szövetségessel indul útra, hogy vakondok, gorillák, bikák és más állatkák vérszomjas tömegein átvágva megadják Cravennek, ami jár.

Nyuszi hopp!

Mint már említettem, a Dusty Revenge egy beat'em up: az ellenséges jószágokat ököllel, kaszával és pisztollyal tudjuk eltenni láb alól, jutalmul pedig minden lemészárolt ellenség után XP-t kapunk. Elegendő tapasztalati pontot összegyűjtve szintet lépünk, amiért cserébe újabb kombók és támadások kerülnek be repertoárunkba. A platformozás szerepe jelentéktelenebb, mint a verekedésé, de ezt szerintem senki nem fogja sajnálni a gyengécskére sikerült kivitelezés miatt. Az ugrálós részek egyrészt kimerülnek az alap „A pontból elugrok B-be" jellegű feladványokban, másrészt a lassú scrollozás miatt nem egyszer megesett, hogy észrevétlenül futottam bele egy-egy szakadékba, illetve a nem túl finomra kalibrált ugrás miatt többször kellett megszenvednem egy nagyon egyszerű akadállyal. A játékmenet lényegében ki is merül a folyamatos csihi-puhiban, a Dusty Revenge nem igazán aknázza ki a műfajban rejlő lehetőségeket.



Kombósfüles

Alapképességeink egy light (ököl) és egy heavy (kasza) támadásból állnak, melyekből többféle kombót tudunk összefűzni. Ha már westernstílus, és a nyúl is kalapos, nem maradhatott ki a hatlövetű sem: dupla revolverrel és shotgunnal távolsági támadásokat zúdíthatunk az ellenfelekre. A fegyverek viszont szinte használhatatlanul gyengék, nem megyünk velük sokra, sokkal jobban megéri a közelharcos kombinációkat bevetni.

Két szövetségesünk támogató támadásokkal segít minket: Rondel medve rakétavetőt hurcol magával, McCoy pedig mesterlövészként kapkodja le nekünk a magasabb helyeken megbúvó ellenfeleket. A numerikus billentyűzet 1-2-3 gombjainak megnyomásával tudunk váltani a három karakter közt, melyek mindegyikét mi irányítjuk. A társaknak jó hasznát vesszük a pusztításban, és sokszor kell a segítségükkel kisebb környezeti feladványokat megoldani, például kirobbantani egy sziklát, mely utunkat állja. Hiába viszont a három hős, a rosszfiúk nyers gyepálása egy idő után unalmassá válik, és ezt csak némiképp törik meg a főellenfelekkel vívott csaták. A pályákat mindenféle különösebb erőfeszítés nélkül kitakaríthatjuk, azonban a komolyabb opponenseknél taktikázásra lesz szükség. Az őket támogató állatkák több hullámban törnek ránk, és sokszor kell jókor, jó helyen lennünk.

A Dusty Revenge látvány szempontjából csillagos ötöst érdemel, a játékmenet viszont csak egy hármas alát ér.

Adatok

Kiadó: **PD Design Studio**

Fejlesztő: **PD Design Studio**

Műfaj: **verekedős**

Multi: **nincs**

Gépigény

2.0 GHz kétmagos processzor, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD

Értékelés

Szépen csomagolt, középszerű beat'em up, élvezetes kombókkal, gyenge platforminggal és frusztráló irányítással – csak a stílus elkötelezett híveinek.

Grafika:	85%
Hang:	60%
Játékélmény:	60%

Pro

Szép dizájn, cuki állatok, hasznos társak, jó kombók.

Kontra

Lapos történetmesélés, rémes platforming, lassú mozgás, merev irányítás.

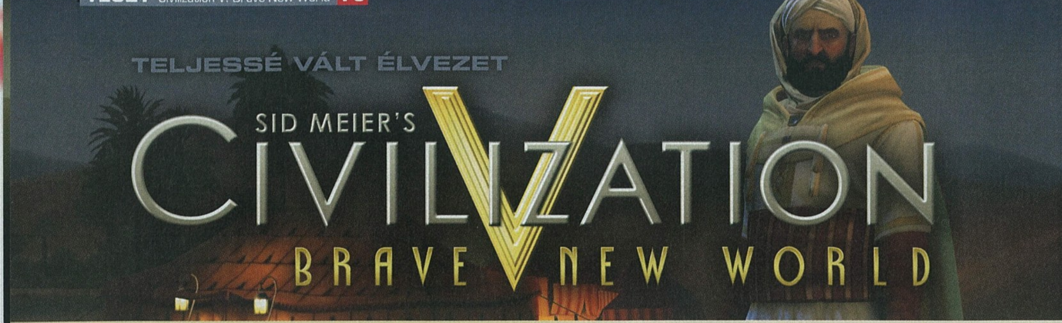
68%

Lassabb a halálnál

A játékost valószínűleg az élénk és meseszerűen kedves ábrázolás fogja leginkább megragadni, hiszen a tálalás olyan remek lett, hogy még külön művészeti albumot is kiadtak hozzá. A karakterdizájnok különösen jól sikerültek, és a pályák is elég látványosak: barlang, bánya, dzsungel és romos terület kalandozásaink helyszíne, melyek kidolgozottságán sokáig el lehet mélázni. Ebből a szemszögből nézve a játék felülemelkedik azokon az elvárásokon, amit egy indie csapattal szemben támasztanánk – az viszont kissé lelombozó, hogy a fejlesztők az átvezető animációkon már érezhetően spóroltak. A legfájóbb pont viszont mégsem ez, hanem az animálás hossza a kombóknál, amiket még csak félbe sem lehet szakítani – a lassúság kifejezetten a bossoknál okoz fejfájást. Ha a földre esünk, túl sokáig tart, mire feltápászkodunk, a falmászós részeknél pedig szinte örökkévalóságnak tűnik, mire Dusty a kívánt helyre érkezik. A levegőben nem ugorhatunk még egyszer, ha már ereszkedni kezdtünk, ráadásul ez is lassított tempóban történik. Az irányítás összességében kissé merevre sikeredett, ami egy, az akcióra koncentráló játék esetében nem túl szerencsés.

Dustyhoz 10 dollárért juthatunk hozzá, ami talán kicsit merész árcédula, főleg annak fényében, hogy a játék pár óra alatt végigjátszható, és még multi sincs, ami kitolná az élettartamot. A PD Design Studio munkája leginkább a világával tudja megfogni az embert, a játékmenet sem katasztrofális, de működését tekintve bőven érződik rajta a kiforratlanság. A fejlesztők kezei alatt sok szép dolog születhet még a jövőben, főleg, ha a többi építőelemre is akkora figyelmet fordítanak majd, mint a tálalásra.

Ami a képeken kifejezetten látványosnak tűnik, az a játékban sokszor inkább csak nyögvenyelős...



Sid Meier's Civilization V: Brave New World

[ÍRTA MIGUEL] NAGYJÁBÓL MOSTANÁIG TARTOTT A VITA ARRÓL, HOGY A CIVILIZATION MELYIK RÉSZE VOLT A LEGJOBB, MERT HA A KIEGÉSZÍTŐKKEL EGYÜTT NÉZZÜK, AKKOR A BRAVE NEW WORLDDEL AZ ÖTÖDIK RÉSZ SIMÁN VERI A BEYOND THE SWORDÖT. A LENTI CIKKET MEG AKKOR IS OLVASD EL, HA EGY BETŰT SE ÉRTETTÉL EDDIG!

Vannak játékok, ahol minden rész rossz, függetlenül attól, hogy hány rész születik. A Civilization nem ilyen, itt inkább az a baj, hogy a sok tökéletes, a játékvilág aktuális lehetőségeit kihasználó epizód közül melyik a legjobb. A Civ V megjelenésekor bár imádtuk az új harcrendszert meg a hatszögletű pályafelosztást, egy csomó olyan dolog kimaradt, ami a negyedik résznél – a kiegészítőknek köszönhetően ugyan, de – már megvolt. A júliusban megjelent, Brave New World címet viselő legújabb expanzió azonban végre nemcsak eléri a kellő szintet, de a kultúra finomhangolásával, a kereskedelem újragondolásával, no meg a nemzetek politikai együttműködésének átalakításával új magasságokba emeli azt a lécet, amit valószínűleg csak a Civilization következő részének sok-sok DLC-vel felturbózott változata lesz képes átvinni. Mivel erre a jelenlegi sebesség mellett úgy tíz évet kell várni, fussunk neki mindannak, amivel addig játsszunk majd!

AZ ALAPOK A RÉGIEK

Nagy változásra ne számítson senki, a körökre osztott, mikromenedzselős, fejlesztős és építkezős alapok változatlanok, vagyis a Civ V annak ellenére maradt csábító és könnyen felfedezhető az új játékosoknak is, hogy azok érzékelnék, micsoda időrabló, kapcsolatgyilkos kábítószert is kezdtek adagolni maguknak. Mert ha valami nem változik a sorozat egyik részében sem, akkor az a grafikusmotor mellé beépített időgép: egy kicsit leülsz játszani, és mire észbe kapsz, már a hajnal első fényei miatt kell lehúznod a redőnyt a szoba ablakán.

Szintén nem meglepő, hogy kapunk egy halom új civilizációt is. Az érdekesebbek közül én mindenképp Velencét emelem ki, ami egyfajta ellen-Oroszország lett, vagy inkább egy végletekig egyszerűsített India: egy városod van, nem alapíthatsz többet, a területnöveléshez a befolyásodat kell latba vetned. Ehhez főleg az aranytermelés durva emelkedése segít hozzá – személyes rekordom hatszáztizenhárom arany körönként, de én béna vagyok, láttam már 8-900-as eredményeket is. Na, de mi is kell ehhez?

A SIVATAG HAJÓI, AZ ÓCEÁN TEVÉI

Amikor az előző, Gods & Kings című DLC-t teszteltem, az volt a legnagyobb bajom az újításokkal, hogy szimpla menüként jelentek meg, olyan volt, mintha tényleg csak ráaggatták volna őket a játékra, és nem lennének az alapjáték szerves részei. Most ilyesmiről szó sincs, és ez az amúgy legjobban sikerült extránál, a karavánok felfrissítésénél látszik a legjobban. A megfelelő technológia felfedezése után karavánokat és kereskedőhajókat indíthatunk. Az előbbire eddig is volt lehetőség, de most nem csupán néhány aranyat kapunk attól függően, milyen messzire jut el a járműkonvoj. Egy-egy szárazföldi vagy tengeri útvonal ugyanis a pénz mellett a vallás és a tudomány terjedését is segíti, pont úgy, ahogy a valóságban is a kereskedők vitték el a hétköznapi életbe már leszivárgott találmányokat az idegen földekre. A választást két dolog segíti: egyrészt van egy használható kimutatás arról, hogy mi minden történik, ha az adott, külföldi várost vagy városállamot választjuk. Látszik, melyik birodalom mennyit nyer az üzleten aranyban, illetve hogy mekkora mértékben áramlik majd a vallás és a tudomány. A hit terjesztésének mostantól tehát nem csupán a misszionáriusok és az inkvizítorok adnak teret, de a vallási központból indított kereskedők is – szerencsés esetben néhány körön belül közös nevezőre hozhatjuk az adott kontinens minden hatalmát.

ADATOK

KIADÓ **2K Games**
FEJLESZTŐ **Firaxis**
MŰFAJ **Körökre osztott stratégia**
MULTI **van**

INFO

A Brave New World névre hallgató Civilization kiegészítő 2013. július 3-án jelent meg, kizárólag PC-re. A boltban 8.990 Ft-ért lehet beszerezni, a Steamen 30 eurót kérnek érte. Futtatásához az alapjátékra is szükség van.

A Civilization-sorozat egyik erénye, hogy a játékos itt olyan személyekkel „bandázhat", akikkel amúgy csak a történelemkönyvek lapjain találkozna

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HA TEHETED, ISMERKEDJ!

Az új, kereskedelmet és turizmust támogató elemek akkor kezdenek működni, ha nemcsak a szomszédainkat ismerjük. Lényeges tehát, hogy minél hamarabb felfedezd a navigációt, vagyis azt a lehetőséget, amikor a hajóid már a nyílt óceánra is kimerészkedhetnek. Ráadásul, ahogy a korábbi részekben, úgy most is így van a legjobb esélyed szabad területek felfedezésére és meghódítására.

MINDENKÉPPEN KERESKEDJ!

Ha megvannak a megfelelő partnerek, állj neki a kereskedelmi útvonalak kiépítésének. Fontos persze figyelni, hogy melyik birodalomnak mennyi aranyat és tudománypontot adsz így, és mérlegelni, hogy valóban megéri-e az ellenséges állammal kereskedni csak azért, mert két arannyal többet kapsz, mintha egy békés városállamba küldenéd a hajót meg a tevéket.

ÁLLJ TÖBB LÁBON!

A karavánoknak persze van egy nagy hátránya: túlzottan elbízod magad, és nem figyelsz arra, hogy a birodalmad bevételei ne jórészt ebből adódjanak. Fontos úgy összeállítani a gazdaságot, hogy karaván nélkül is nullszaldó körül alakuljon a mérleg, mert háborúban könnyen elbukod a jövedelmező útvonalakat, márpedig körönként 100-200 aranyat vesztve nem lehet háborút nyerni.

Kétségtelen tény, hogy rendesen bele kell merülni a játékba ahhoz, hogy a képen látható apró egységeket igazi hadseregnek, igazi hódító erőnek érezd!

Ha csak a képek alapján ítéled meg a Civ-sorozatot, sosem tudod meg, milyen élvezetből maradsz ki!

Ez azonban csak a bőségkosár teteje. Személyes problémám volt mindig is, hogy a jól menő városok nem tudták támogatni a gyengébben muzsikáló, de mégis fontos területeket fenntartó társaikat például azzal, hogy munkaerőt, élelmet, miegymást szállítanak át. A Colonizationben ez megoldható volt, az ottani kocsikaravánok eleve ezt a célt szolgálták. Nem tudom, mi kellett a megvilágosodáshoz, de végre a Civben is eljutottunk oda, hogy a karavánok már a saját városaink között is közlekedhetnek, így közvetítve a növekedést segítő élelmet, illetve az építkezéseket gyorsító termelést.

A Civ V már alapból remek játék volt, ám az új kiegészítővel szinte tökéletessé vált. Viszlát család, viszlát szabadidő!

A KULTÚRA HATALOM

Bár kulturális győzelmet már az alapjátékban is lehetett aratni, a mostani frissítéstől számítva ez végre valami izgalmas dolog, nem pedig arról szól, hogy ki tud a leghamarabb (körülbelül) egymilliárd kultúrapontot termelni. A lényeg, hogy a turizmus bevezetésével egyfajta támadójáték lett a korábban főleg inkább védekező jellegű kultúrából. A cél, hogy a birodalmad kultúrája a lehető legtöbb tekintetben felülkerekedjen az ellenfelekén, és ehhez főleg az irodalom, a zene és a festészet mesterművei kellenek. Ezek előállításához híres művészekre van szükség, ám a megszületett alkotásokat el is kell helyezni a városban, ilyen helyeket pedig egyes épülettípusok adnak. A csodák építése is fontos, mert amint elég fejlett vagy hotelek és repterek létrehozásához, a külföldiek elözönlik a városaidat.

Szintén fontos tudni, hogy a turizmus nem elkölthető nyersanyag (mint mondjuk a hit), hanem csak gyűlik. Ahhoz, hogy esélyed legyen a győzelemre, a lehető leghamarabb kapcsolatba kell lépned az összes többi birodalommal, a nagyobb arányú terjesztéshez pedig a kereskedelmi útvonalak, a nyitott határok, a közös vallás, illetve a jó diplomáciai kapcsolatok (például egy-egy diplomata a fővárosok követségein) segítenek hozzá. Ahhoz, hogy a többi ellenfelet hatékonyan akadályozd a győzelemben, az kell, hogy az előbb felsorolt dolgokat ne engedd nekik, és ha ebbe belegondolsz, már látod is, milyen kiváló szórakozás lesz ez a se vele, se nélküle kapcsolat.

VILÁG NÉPEI, EGYESÜLJETEK

Szintén jó irányba vitték el a fejlesztők a Világkongresszust is, amely először akkor ül össze, mikor egy civilizáció találkozik az összes többivel (ideértve a városállamokat is). Az egyes birodalmak a méretüktől, illetve a városállamokkal fenntartott kapcsolatuktól függő mennyiségű szavazatot kapnak. Lesz indítvány a világvallásról, egyes luxuscikkek betiltásáról, a városállamokkal kötött egyezmények embargójáról, de a legjobb: nagy összefogást igénylő projektekről is szavazhatunk. A világkiállítás és a Nemzetközi Űrállomás megépítése talán a legjobb példa. Ezek fejlesztésébe úgy szállunk be, hogy a városainkban a termelésnél kiválasztjuk a projektet; aki a legtöbbet dobja be a közösbe, az kapja a legnagyobb jutalmat is, általában valami gazdasági, turizmussal vagy vallással kapcsolatos bónuszt néhány körre.

EZZEL KELLETT VOLNA KEZDENI

Számos egyéb apróság van még a kiegészítőben, azonban minél többet játszik vele az ember, annál inkább olyan érzése van, hogy a Civilization V-nek eleve ilyennek kellett volna lennie. Nehéz szabadulni a gondolattól, hogy a kiadó készakarva hagyta ki ezeket a DLC-ként kiválóan értékesíthető lehetőségeket az alapjátékból három évvel ezelőtt, és ezt erősíti, hogy igazából kevés dolog változik meg gyökeresen, inkább arról van szó, hogy lebutított formában már létező lehetőségek teljesednek ki. Ez főleg akkor zavaró, ha a játékot mindig teljes áron vettük, nem pedig gombokért a Steam valamelyik leértékelésén. Nagy szerencse, hogy igazából nem vertek át minket, mert nem a semmire fizettünk, sőt a Civ minősége és teljessége (ahogy néhány évtizede már) még mindig etalon lehetne a játékvilágban. Az új kiegészítő élvezetessé teszi az amúgy sem rossz alapokat, és bár a Brave New World kifejezetten drága, mégsem bánod meg, ha kicsengeted érte a kért összeget.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 magos, 1800 MHz-es CPU, 2 GB RAM, SM 3.0, DX 9.0c / 256 MB VGA, 8 GB HDD

Eddig sem volt baj a Civ V-tel, mostantól meg nyugodtan rá lehet állni a VI fejlesztésére, mert ez itt bizony elkészült.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Alaposan átgondolt újítások...

KONTRA

... amik közül néhány az alapjátékba is befért volna. Illetve kicsit túlzásnak érezzük a 8.990 Ft-os árat egy kiegészítőért.

90%

TERJESZD AZ IGÉT!

A vallás sokat nem javult a Gods&Kings óta, de még mindig kiváló szövetségkovácsoló és konfliktusgyengítő eszköz, ha a közelünkben élők ugyanabban az istenben hisznek, mint mi. Egy jó elemekből összekattintgatott vallás durván megdobhatja a birodalom boldogságát vagy pénzügyi helyzetét is. Meg lehet próbálni a legerősebb civilizáció megfertőzését is – jó, ha a legizmosabb arc a mi oldalunkon verekszik.

MÓKÁS TÉNYEK

Nagy a kísértés, hogy kémkedjen, de valójában hasznosabb, ha nagykövetként állítod munkába a kémedet, legalábbis az ellenfél fővárosában mindenképp. Egy diplomata ugyan nem lop találmányt, cserébe viszont anyagi javak felajánlásával el tudja intézni, hogy az adott ország úgy szavazzon a következő kongresszus egy-egy kérdésében, ahogy azt mi szeretnénk. Ez pedig néha sokkal hasznosabb, mint holmi tudomány.

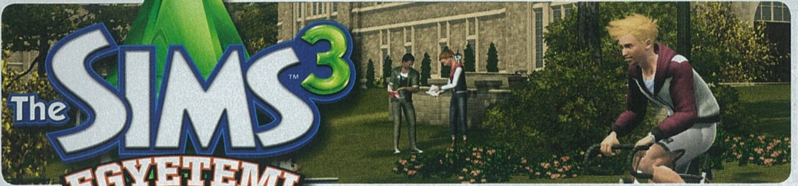
PRÓBÁLKOZZ! PRÓBÁLKOZZ!

Az új népekkel egy csomó új lehetőség és szórakoztató játékstílus jött, ne kövesd el azt a hibát, hogy a jól kiismert vezérrel állsz neki újra és újra. Persze az oroszok progresszív gyarapodása, vagy az angolok tengeri előnye is jól illeszkedik az új lehetőségekhez, de teljesen új színt tud adni a játéknak, ha kimozdulsz picit a komfortzónádból. Nem veszthetsz sokat, ha kis térképen, gyors játékmódban próbálod ki őket.

KI KARDOT RÁNT...

A BNW egyik legfurcsább változása, hogy a korábban szíre-szóra támadást indító ellenfelek most szinte az utolsó pillanatig hajlamosak nyugton maradni. Ez valószínűleg az első néhány javítócsomag után eltűnik, de azért érdemes átvenni a stílust: csak akkor támadj, ha végképp muszáj, illetve ha felkészültél az extra gazdasági és diplomáciai teherre, amit egy háború jelent. Inkább alapozz a turistákra, mint a katonákra.

TANULJ, TINÓ



The Sims 3 EGYETEMI ÉVEK

[ÍRTA KREDENC] Kis késéssel ugyan, de visszatért a Sims 2 egyik legjobb kiegészítője. A friss variáns nagyjából ugyanazt nyújtja, mint elődje, rengeteg visszatérő elemmel és minimális újdonságfaktorral. Persze egy olyan szériától, amelyről már minden létező bőrt lenyúztak alkotói, már ez is valami...

Könnyű az ember dolga, amikor Sims-tesztet kell írni, hiszen tudja, hogy csak a rajongók fogják elolvasni – igaz, miután rajtunk kívülálló okok miatt jelentősen megcsúsztunk a dologgal, nekik már úgyis megvan a pakk, tök mindegy tehát, hogy miképp értékelem. Akárhogy is, visszakaptuk az Egyetem expanziót, amely ugyanazt nyújtja, mint a Sims2-es bátyja: emberedet beíratod az egyetemre, ezután őkelme átköltözik az egyetemvárosba, ahol becuccolhat a koleszbe, bérelhet saját lakást vagy tagja lehet diákszövetségnek, aztán bulizhat/tanulhat orrvérzésig. A sikeres lediplomázás után visszakerülve a civil életbe a megszerzett papír függvényében magasabb szinten kezdheti el a karrierjét, több pénzt kap és nagyobb eséllyel jut bónuszokhoz is. Nagyjából ennyi – az ördög, vagyis jelen esetben a maréknyi újdonság persze a részletekben rejlik.

KOCKÁK ÉS MENŐK

Már a beiratkozás is érdekes, ugyanis kapunk egy egyetemi üdvözlőcsomagot, benne egy alkalmassági teszttel, így jellemvonásaink, megszerzett jártasságaink és esetleges karriereredményeink azonnal előnyökké (jutalomkredit, ösztöndíj) válnak. Ez egy erős stratégiai elem, hiszen így a család csemetéjét tudatosan nevelheted – ha előre eldöntöd, hogy milyen pályára szánod, és ennek megfelelően választod meg jellemét, illetve hobbiját, nem kevés fórral vághat neki a diploma megszerzésének. Maga a tanulás összetett feladat; a legfontosabb, hogy az új, Tanulmányok panelen lévő fejlődésmérő magas szinten álljon, ugyanis ez határozza meg, milyen jegyeket kapsz. Ehhez simednek egyrészt részt kell vennie az órarend által meghatározott szemináriumokon, előadásokon, tanulócsoportos foglalkozásokon és vizsgákon, másrészt ott a tanulás és a jártasságok fejlesztése – esetleg puskázhat vagy rávehet egy havert arra, hogy menjen el helyette vizsgázni...

Szintén újdonság, hogy a kampusz lakói közösségekbe tömörültek. Három ilyen van: a kockák, a lázadók és a menő arcok. Érdemes csatlakozni a simed érdeklődési körének megfelelő bandához, ugyanis ez szintén számos előnnyel jár; ha megfelelő tevékenységeket végzel, nő a befolyásod az adott csoportban, melynek csúcsán három új karrier válik elérhetővé: videojáték-fejlesztő, műtárgybecsüs és sportügynök. Ez egy újabb stratégiai réteg, ami kétségtelenül jót tesz a játéknak, hiszen amellett, hogy okosodnunk kell a választott szakon (vagy szakokon), a tanuláson kívüli tevékenységeinket is össze kell hangolnunk az adott közösség életével, feltételeivel: a kockák videojátékokkal múlatják az időt, a menők bowlingoznak (ez is új móka), a rebellisek tüntetést szerveznek. Szerencsére mindehhez jó mankót biztosít az okostelefonunk, amin nyomon követhetjük, mennyire vagyunk lázadók vagy nördök – az új készüléken ráadásul a kapcsolatépítés is egyszerűbb, ugyanis különleges applikációkat futtathatunk, SMS-t küldhetünk és akár blogolhatunk is. Utóbbi újabb minijáték: ha jól dolgozik simünk, a követőitől pénzt kérhet, de akár jó áron tovább is adhatja a sikeres netnaplót.

DÉJA VU

Ahogy az megszokott, az Egyetemi évek is bővült egy új életformával – illetve nem újjal, lévén visszakapjuk a Sims2-es Évszakokban megismert növénysimeket, nagyjából változatlan formában: minimális szükségletek, virág- és méregcsók, kiváló kertészeti ismeretek. Szerintem sokunk kedvencei voltak ezek a lények, így nem bánom, hogy visszakerültek SimNation palettájára (új ötleteket meg tényleg ne várjunk a kilencedik expanzióban...). Természetesen a szokásos bónuszokat ezúttal is megkapjuk: pár ruha, néhány új jellemvonás és karrierjutalom (mókás, hogy 50.000 pontért megvásárolhatunk magunknak bármilyen diplomát). Ja, és graffitizni is lehet. Hát nem pompás?

Szóval az Egyetemi évek kiegészítő nagyjából pontosan azt nyújtja, mint amit várni lehetett tőle: csupa ismerős dolog, kicsit felfrissítve, modernizálva, úgy-ahogy hozzáigazítva a Sims3-mechanizmushoz. (Plusz egy fél délutánnyi szívás az origines telepítéssel, de ez külön cikket érdemelne...). Igazából a lepontozástól az menti meg, hogy egy újabb stratégiai réteget ad a játékhoz, és végre teljessé teszi simjeink életét. Oké, ennek eleve benne kellett volna lennie a csomagban, akárcsak az állatoknak meg az évszakoknak, de ezeket a köröket már párszor úgyis lefutottuk. És messze még a vége...

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Maxis

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1,5 GB RAM, 128 MB DX9.0c SM2 VGA, 2,2 GB HDD + SIMS3 alapjáték

ÉRTÉKELÉS

Az Egyetemi évek elmélyíti a játék stratégiai jellegét és kiteljesíti simjeink életét.

GRAFIKA:	70%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

PRO

Újabb stratégiai elemek, a közösségi mókázás érdekes, a növénysimek még mindig jók, és ezzel a csomaggal teljessé vált a simek világa.

KONTRA

Az alapjáték ismert, egyre nehezebben vállalható hibái, folyamatos déja vu érzés, és a nagy kérdés: miért csak most?

75%

Hiába volt viszonylag régen, azért mi még élénken emlékszünk az egyetemi éveinkre, ennek ellenére medencével és söröshordóval kiegészített partik nem rémlenek. Hiába, a Simek élete mindig sokkal jobb.

Vajon melyik a cikibb? A srác Tony Stark-utánzat bajusza, vagy a lila babzsák?

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS PC-S JÁTÉKKAL!

A CSOMAG TARTALMA:

PC-s játékszoftver, 3 különböző figura, portál, poszter, karakterkártyák, matricák.

Negyedéves előfizetéssel	Féléves előfizetéssel	Éves előfizetéssel
9.490 Ft	13.990 Ft	20.990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

TOVÁBBI AKCIÓS AJÁNLATAINK:

Metro: Last Light

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft

Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

Negyedéves (3 lapszám) 11.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 15.990 Ft

Éves (12 lapszám) 22.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

SimCity

Negyedéves (3 lapszám) 10.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 14.990 Ft

Éves (12 lapszám) 21.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

PC GURUS PÓLÓ

Egyhavi előfizetés (1 lapszám) 4.500 Ft

Kérd a speciális egyhavi előfizetésünket, amivel a következő számot postán kapod, és Gurus pólód is lesz. S, M, L vagy XL méretben.

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Splinter Cell: Blacklist

Negyedéves (3 lapszám) 12.990 Ft

Féléves (6 lapszám) 16.990 Ft

Éves (12 lapszám) 23.990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

A PC Guru előfizetés mellé a **SPLINTER CELL: BLACKLIST UPPER ECHELON** kiadását biztosítjuk az előfizetőinknek, ami az alábbi bónuszokat tartalmazza: **Dead Coast bónuszpálya** (letölthető tartalom), **extra játékbeli tárgyak** (arany éjjellátó, szellemcsizma, Upper Echelon öltözet – letölthető tartalmak), **poszter**, és egy **különleges SCB Karambit 4 GB-os USB-kulcs.**

DETEKTÍVTÖRTÉNET

[ÍRTA KREDENC] **Több jó dolog is van az indie játékfejlesztésben. Egyrészt például a jobb helyzetben lévő stúdiók örömmel nyúlnak a kevesebb forrással rendelkező kollégák hóna alá, ha kell, másrészt olyan témák is felszínre kerülnek, amelyeket a fősodor hajlamos elkerülni. A Face Noir mindkettőre jó példa.**

Az interakció a Penumbra-sorozatot idézi, csak kevésbé kimunkált formában

Kezdjük az első kitétellel. A játékot készítő Mad Orange egy olasz csapat, amelyet 2009-ben hozott létre Gabriele Papalini és Marco Sgolmin, a Face Noir pedig az első munkájuk. Aki ismeri az ipar ezen szféráját, az persze nem lepődik meg azon, hogy négy évig készül egy mű – sőt, még most se lenne kész, ha a srácok nem vesznek fel pár részmunkaidős segéderőt, és ha nem áll melléjük a Deadelic és a Phoenix Online. Előbbi a német nyelvű lokalizálást készítette el, míg az Erica Reed-féle gárda az angol, ezzel együtt a nemzetközi kiadás munkálatait vállalta fel. Ám még így is kompromisszumot kellett kötnie a tajánoknak, ugyanis túlvállalták magukat, emiatt kénytelenek voltak kettévágni a játékot, és miközben a kooperációs partnerek nekiálltak az első felvonás gondozásának, ők már javában hegesztik a második részt. Ezért aztán kicsit fura szerzet a Face Noir: egy 20 dolláros áron kínált (bár első nekifutásra akár tízórányi szabadidőt is felemésztő) cím, amely mégis erős cliffhangerrel ér véget, így aki kíváncsi a történet lezárására, kénytelen lesz még egyszer kiadni ennyit a ki tudja mikor megjelenő folytatásért is. És sajnos nem ez az egyetlen dolog, ami miatt kicsit savanyú lett a szám íze a „Viszlát Damaszkuszban" felirat után...

ALKONY SUGÁRÚT

De ne siessünk az értékeléssel, előbb lássuk, mit is kínál nekünk a Face Noir! Ha valaki a címből (ami amúgy egy francia kifejezés, és a sors sötét oldalát jelenti) a film noir műfajra asszociál, jól teszi: a játék gyakorlatilag minden stílusjegyet felvonultat úgy a zsánerből, mint az alapművének tekintett Máltai sólyom írója, Dashiel Hammett munkáiból is. Sőt, nemcsak Sam Spade szülőatyjának szellemét idézzük meg, de Raymond Chandlerét is, vagyis a hardboiled krimik világát, miliőjét. Az időpont 1934, a helyszín a nagy gazdasági válságból lábadozó New York, hősünk (illetve: antihősünk) pedig Jack Del Nero, az olasz származású magánszimat, aki egykoron rendőr volt, ám egy ronda ügy miatt nemcsak kirúgták, de börtönbe is zárták, szabadulása után pedig kiváltotta az ipart, miközben közelebbi barátságba került a jóféle rozspárlatokkal is.

ADATOK

KIADÓ
Phoenix Online

FEJLESZTŐ
Mad Orange

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

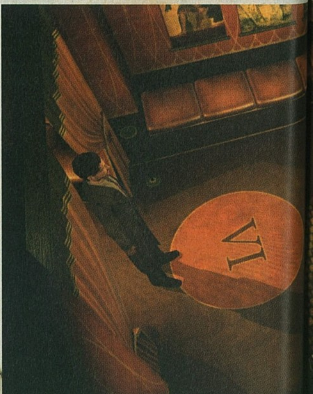
A Face Noir 2013. július 18-án jelent meg, beszerezni legolcsóbban a http://store.postudios.com oldalon lehet, 19,99 dollárért.

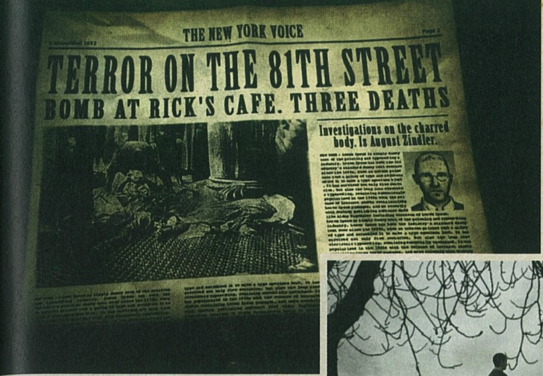
Ha van valami, amibe nehéz belekötni, az kétségtelenül az, hogy a fejlesztők tökéletesen kapták el az emlegetett műfajok alapjellemzőit. Kalandjaink leginkább éjjel és hajnalban zajlanak, miközben folyamatosan ömlik az eső, a sötét tónusok és lepusztult bérházak, elhagyott sikátorok, kikötők, mocskos zughotelek mellé remekül passzol a lágy, melankolikus dzsessz és emberünk cinikus, kiábrándult monológja – lévén, ahogy a zsánerben megszokott, Jack maga narrálja az eseményeket. Ez az első rész amúgy egy flashback (ami újabb film noir elem), ugyanis a filmszerű nyitóképsorok végén nyomozónkat lelövik, mi pedig az ezt megelőző huszonnégy óra történéseit éljük át. Az egész egy rutinszerű melóval indul (kompromittáló fotót kell készítenünk egy unatkozó milliomoscsemetéről), aztán előkerül egy hulla, majd még több, pár kőkemény maffiózó, egy kislány, akire különböző bűnszervezetek vadásznak, egy korrupt nyomozó, aki mindenképp Jackre akarja kenni az ügyet, meg némi misztikum (amivel egyelőre én nem tudok sokat kezdeni, de ez így is marad, lévén ennek kibontása már a második részre marad). A sztori jól megírt, ahogy említettem, remekül idézi fel a műfaj klasszikusait, a készítők pedig ehhez igazították a játékmechanizmust is – bár itt már azért van morognivalónk.

A karaktereket ugyan nem sikerült megtölteni élettel, de a helyszínek tökéletesen visszaadják a komor noir hangulatot

A GONOSZ ÉRINTÉSE

Alapjában véve a Face Noir egy hagyományos, meglehetősen lineáris point and click, az említett sötét tónusok miatt az egészségesnél picivel több pixelvadászattal, bár az





Egy ilyen történetben elkerülhetetlen, hogy hullák vegyenek körül...

interaktív pontok felvillantásának lehetősége ezt a gondot megoldja. Miután a feladatunk alapvetően a nyomozás, ezért azon se fog szerintem senki megütközni, hogy mászkálnunk is kell, mégpedig sokat – igaz, miután sok segítséget nem kapsz a teendőket illetően, ebből azért a kelleténél több lesz, hiszen néha ide-oda rohangálsz a helyszínek között. Tulajdonképpen az is jó pont, hogy a szimatolás alapeszközeit is biztosították számunkra, bár a kivitelezés már hagy kívánnivalót maga után. Egyrészt sok esetben csak úgy tudunk továbblépni, ha a Sherlock Holmes-i dedukciót vesszük igénybe; ez konkrétan annyit tesz, hogy párbeszédek útján, illetve tárgyak, objektumok megvizsgálásával alapinformációkhoz jutunk, melyek közül kettőt egy külön képernyőn össze kell kapcsolni, és ha ez a következtetés helyes, mehetünk is tovább. Ha azonban nincs meg gondot, PC-n viszont macerás, mert vagy nehézkes a kivitelezés, vagy túlérzékeny, és megőszülsz, mire egy kombinációt beállítasz. Többször kell például álkulccsal kinyitnunk zárakat, amihez körbe-körbe kell forgatni finoman a „műszert" – szerencsére az első pár mozdulat után megjelenik a Skip gomb, amire bökve átléphetjük az akadályt... És ha

A noir műfaj egyes jegyeire tökéletesen ráéreztek az alkotók, de a játékmenet és a tálalás terén van még mit tanulniuk.

a megfelelő infó, akkor végig kell járnunk az összes helyszínt, megnézni minden interaktív pontot, kikérdezni mindenkit, hogy megszerezzük ezeket, ami a New York-i maraton újabb lefutását jelenti.

A másik dolog, amivel talján barátaink próbáltak kis vérfrissítést vinni a klasszikus mechanikába, a valós interakció. Ez ugyanazt jelenti, mint mondjuk a Penumbra-széria esetében, azaz egy fiókot úgy lehet kinyitni, hogy a bal gomb nyomva tartásával megragadjuk azt, majd az egér mozgatásával kihúzzuk. Ez érintőképernyőn nem jelentene már modernizálás: a tárgylista alapvetően 3D-s, de ezt átkapcsolhatjuk a hagyományos, 2D-s megoldásra, és én javaslom is, egyszerűbben kezelhető a dolog. Amúgy kalandjáték ide vagy oda, túl sokat nem fogunk itt matatni, minimális a tárgygyűjtögetés és a használat, van pár logikai és sok dialógus alapú puzzle, meg egy-két lopakodós/labirintusbejárós feladat, amik nélkül szintén meg tudtam volna élni. Hozzáteszem, jó pár átgondolatlanságba, következetlenségbe és erőltetett megoldásba is belefutunk, látszik, hogy az „első bálos" készítők még idegenül mozognak a számukra szűz terepen. Mindez együtt azért ront az összképen – és még hátravan a feketeleves.

A HOSSZÚ ÁLOM

A feketeleves jelen esetben az audiovizuális csomag. Azt már sokszor leírtam, hogy számomra nem kardinális kérdés a grafika, és egy indie játék esetében nem is nagyon szoktuk piszkálni a dolgot. Jelen esetben azonban kivételt kell tennem, mivel egy olyan kalandcímnél, amely alapvetően a hangulatra épít, és az egész játék azon áll vagy bukik, hogy be tudja-e szippantani a játékost, odaszögezve őt a monitor elé, már nem lehetünk ennyire elnézőek. Márpedig sajnos a Face Noir ezen a téren alulteljesít, ami azért is baj, mert ahogy fentebb írtam, a hangulat rendben lenne, a zene és a miliő (főleg a jól megrajzolt, 2D-s háttereknek és a képregényszerű, statikus átvezető inzerteknek hála) kellemes – csak hát a grafika és a szinkron... A készítők a Wintermute motort választották, amely ingyenes mivolta miatt jó pár remek kalandcím mélyén dobogott már, ám megvannak a maga korlátai, például a felbontás, amely maximum 1024x768 lehet, és bár szét lehet húzni a képet akár 1920-ba is, a megoldás nem az igazi. Ráadásul a játék ugyebár filmszerű akar lenni, emiatt sok a párbeszéd, amelyben a beszélő arcát látjuk – ezek azonban nélkülözik az érzelmeket, ami azonnal alávág a dolognak. Ezen persze lehetne segíteni egy jó szinkronnal, de...; nem értem, hogy az a Phoenix Online, mely egy tényleg remek hangcsomagot rakott össze az Erica Reed alá, hogy tudott ennyire mellényúlni ebben az esetben. A főszereplőt „alakító" Jeff Machado még rendben van, a többiek azonban közepesen vagy az alatt teljesítenek, ami néha képes teljesen megölni a maradék hangulatot is. Azt már tudni lehet, hogy a srácok a második részt új motorra írják, amely Full HD-t támogat – kérdés, hogy lesznek-e elég bátrak ahhoz, hogy a hangokat is lecseréljék. Örülnék neki...

A Mad Orange első munkája tehát erősen Janus-arcú. Ha az emlegetett műfajokat nézzük, kiváló stílusgyakorlat. Ha mint kalandjáték vizsgáljuk, vannak benne jó ötletek, viszont homogén egésszé ezeket nem sikerült összegyúrni, úgy mechanikai, mint technikai téren jó pár gyerekbetegséggel küzd, amiben sajnos a készítők sokkal inkább ludasak, mint az általuk használt eszközkészlet. Ennek ellenére a sztori és a jól eltalált főhős miatt várom a második részt, amelyben a kétségkívül tehetséges olaszok megmutathatják, hogy tanultak a hibáikból. Úgy legyen!

ÉRTÉKELÉS

}{REDENC

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB DX9.0c VGA, 800 MB HDD

Remek stílusgyakorlat, dicséretes tisztelgés a hardboiled krimik és a film noir műfaj előtt – nagy kár, hogy mint kalandjáték, több sebből vérzik a projekt.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Remek zene, jól elkapott miliő, fordulatos, igazi hardboiled sztori és körítés, a dedukció is ötletes.

KONTRA

Hangulatromboló 3D-s grafika és szinkron, mechanikai és technikai problémák, fölösleges, műfajidegen elemek, ráadásul csak a történet felét kapjuk meg most.

65%

KNIGHTS OF PEN AND PAPER

[ÍRTA WILSON] **Mobilról menekíti át PC-re az iOS-en és Androidon kifejezetten sikeres Knights of Pen and Papert a Paradox. A hagyományos, papír alapú szerepjátékok régóta nem kaptak akkora figyelmet, mint itt – de lehet, hogy jobban járt volna a műfaj, ha továbbra is háttérben marad.**

A dekonstrukció, vagyis a dolgok visszabontása az alapvető építőkockákra több évtizedes múlttal rendelkező, elismert filozófiai ág, amit minden egyes művészet teljesen máshogy értelmez. Az építészek a furcsa formákban, a széttördeltségben látták meg a lényegét, a játékkészítők pedig a hollywoodi büdzsé, a szemfényvesztés és lelketlenség paródiájához használják kiindulópontnak. A közelmúltban PC-re is kiadott DLC Quest például a letölthető tartalmak elé állított hihetetlenül vicces görbetükröt, az Evoland a japán szerepjátékok egyedfejlődését mutatta be, méghozzá kifejezetten elfogadható módon, a Knights of Pen and Paper pedig a hagyományos, papír alapú szerepjátékok élményét és hangulatát igyekszik a képernyőkre varázsolni. Kár, hogy a bűvige visszafelé sült el...

KEZDŐK ÉS TÖRTÉNETMESÉLŐK

A Knights of Pen and Paper egyáltalán nem vehető komolyan, hiszen maga a játék is viccként kezeli a kalandjait. Epikus történet és hősök helyett átlagembereket kapunk, akik egy asztal köré csoportosulva fantáziálnak vérszívó denevérekről, nagyokat harapó óriáscsigákról és súlyosan odacsapó trollokról – mindezt pedig tessék szó szerint érteni, ugyanis a játéktér végig egy asztal, csak a helyszín változik a kalandoknak megfelelően. Az asztal körül megjelenhet börtön, mező vagy sivatag, és az üldögélő kalandorok előtt bukkannak fel az ellenfelek, ráadásul a részletek szövegbuborékok formájában jelennek meg a mesélő szájából.

A maximum öt fős csapat tagjait pár előre rögzített típusból kell kiválogatni, a betölthető szerepkörök pedig a hagyományos kínálatból választhatók ki: mágus, harcos, íjász, druida vagy akár nekromanta. Hogy milyen képességekkel rendelkeznek, mennyire rátermettek, arról a személyiségük dönt. A koffeinfüggő harcos például igazi barbár módjára tudja belevetni magát az ellenség sűrűjébe, ezzel szemben a félénk szanitéclány még ahhoz is engedélyt kér, hogy két szörny között kifuthasson pisilni. Természetesen vannak olyan kasztok és személyiségek, akik az átlagosnál jobban tudnak együtt dolgozni, de akkor sincs gond, ha nem sikerül rátermett csoportot összeválogatni – bárki lecserélhető, csak egy fogadó kell hozzá.

VAD VIZEKEN

A játék tényleg visszaadja a hagyományos szerepjátékok nyújtotta szabad fantáziálást. Gyakorlatilag nincsenek korlátai, a meglehetősen nagy térképén a fagyos tundra, a tűzforró sivatag és a hívogató erdő is tökéletesen megfér egymás mellett. Kőbe vésett feladat sincs, így nem kell megmenteni az elrabolt hercegnőt vagy legyőzni az ősi gonoszt. Ennek hátránya, hogy nincs valódi sztori, hacsak nem vesszük annak, hogy néhány jó barát leül szerepjátékozni, első küldetéseiket egy „Alap városka" nevű helyszínen tudva le, hogy aztán olyan helyszínekre cuccoljanak át, mint a „Nagy, sötét barlang" vagy a „Háromdombos sivatag". A konkrétumok mellőzése ugyan részben visszaadja a papíros szerepjátékok szabadságát és véletlenszerűségét, azonban a történet hiányát a játékélmény sínyli meg.

Az alapkoncepció már-már zseniális, a grafika parádés, a megfelelő tartalom azonban nagyon hiányzik a játékból

A kalandmester tarsolyában csak névtelen, típusokra bontott küldetések vannak, és ezek mindegyikében egy dolgot kell csinálni: jó sok szörnyet megölni. A mesélőnél felvehető missziók között van gyűjtögetés, kísérgetés, karavánmentés, helyszínpucolás vagy szimplán XP-farmolás... és ennyi. Habár az első egy órában a teljes szabadság még érdekesnek hat, rövid idő alatt kiderül, hogy a Knights of Pen and Paper totálisan felszínes és iszonyatosan sablonos. Szörny és helyszín van bőven, csak kitűzött cél nincs, és már rövidtávon sem túl élvezetes kizárólag csatázni – főleg azért, mert a harc is csak elképzelt, és az egész küzdelem a képernyőn feltűnő ikonok nyomkodásából áll. A startkor bedobott humor már az első pár misszió alatt teljesen kikopik a játékból, és nem marad a helyén semmi, csak a gyári munkákat idéző unalmas kattintásmaraton.

„És akkor az utatokat állja 7 börtönőr. Mielőtt megtámadnátok őket, dobnotok kell a kockákkal..."

„A mágikus támadásod sikeres volt, a gonosz húsevő növény szelíd hóviraggá változott..."

ADATOK

KIADÓ **Paradox Int.**

FEJLESZTŐ **Behold Studios**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 100 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Mobiltelefonos játéknak kiváló volt, PC-n viszont már közel sem annyira élvezetes, főleg az eredeti árcímkéhez képest jóval több pénzért.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO

A tálalás elsőrangú, a pixelgrafikából árad a stílus iránti szeretet és a teljes odafigyelés.

KONTRA

Döbbenetesen monoton, a történet hiányáért nem tudnak kárpótolni a totálisan sablonos harcok.

55%

DOKTOR KI?

A helyzetet csak súlyosbítja, hogy a játéktér és a szereplők kicsinosítását/fejlesztését elősegítő cuccok aranyból vásárolhatók meg. Ez ugyan hullik a szörnyekből is, de nem olyan tempóban, hogy elegendő utánpótlást biztosítson, így aki mindent be akar zsákolni, kénytelen lesz a pénztárcája mélyére nyúlni, és valós pénzért kipótolni a kincstár hiányzó érméit. Ráadásul meg sem éri vásárolni, hiszen a portékák nagyjából 90%-a kizárólag kozmetikázásra jó. Az asztal posztója, a háttérbe rakott Doctor Who-féle TARDIS vagy a Csillagkapu nem fogja befolyásolni a csaták kimenetelét, az extra erőt és képességeket adó pizza és a többi nyalánkság pedig nem ad annyi bónuszt, ami miatt ténylegesen ajánlott lenne költekezni.

A PC-s Knights of Paper and Pen lényegében egy szimpla port, ami minimális extra tartalmat ad sokkal magasabb fogyasztói árért cserébe. Pedig valahol, a dolgok mélyén egy kifejezetten humoros és piszkosul jól kinéző RPG lapul, amit ahelyett, hogy befejeztek vagy rendesen kidolgoztak volna, inkább félbehagytak és kiadtak jó pénzért. Ti inkább maradjatok az olcsóbb, de legalább jó szerepjátékoknál!

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Vengeance

Kiadó: Activision | **Fejlesztő:** Treyarch | **Ár:** 14,5 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA **WILSON**] **Harmadik etapjához érkezett a Call of Duty: Black Ops II DLC-hadjárata. Már PC-n is elérhető a Vengeance, amely ezúttal is öt, majdnem teljesen új csatatérrel járul hozzá a modern hadviseléshez.**

A Call of Duty kiegészítők alcímei kapcsán felmerülhet a kérdés, hogy nem ugyanaz a véletlenszám-generátor gyártja-e őket, mint a teljesen értelmezhetetlen Square Enix játékneveket. Láttunk már „Forradalmat", „Felkelést", és most itt a „Bosszú", a szokásos felállással: négy új térkép a multiplayer módhoz, egy a zombikhoz. Igaz, ha őszinték akarunk lenni, akkor ebből egy rögtön nem is új kreálmány.

POFONOK FÖLDJÉN

Ez persze egyáltalán nem meglepő azok számára, akik eddig is figyelemmel követték a Call of Duty bővítmények életét. Legutóbb a Firing Range-et álmodta újra Treyarch, most pedig a Summitre mosolygott a szerencse. Az új DLC-ben Uprisingnak hívott térkép egyértelműen a csomag legerősebb darabja, két egyszerű oknál fogva: egyrészt több millió játékóra alatt sikerült tökéletesre csiszolni a felépítését, másrészt villámos-esős vihar dúl rajta, ami még a legcikibb elhalálozást is epikus megmozdulásként tudja ábrázolni. A csomag többi darabja ezzel szemben nem túl acélos. A legrosszabb természetesen most is a zombis kiegészítő, a vadnyugati bányászvárosba helyezett Buried.

A paintballpálya kifejezetten jól sikerült térkép, de figyelem, a golyók jóval nagyobbat ütnek, mint a festéklövedékek…

Az élőholtak levadászása még mindig dögunalmas, a zombik oldalán megjelenő bújócska pedig nevetségesen rossz. A legtetszetősebb, legkreatívabb új térkép Cove névre hallgat: a Far Cry sorozatot idéző, trópusi szigetre pakolt csatatér elsősorban a környezetváltással tud kiemelkedni a tömegből, rengeteg hosszú folyosója és jól belátható gócpontjai miatt pedig igazi sniper-mennyország. Első látásra talán a Detour is ilyen lenne, de nem az. A szétbombázott, szétrombolt híd meglepően kevés egyenes résszel rendelkezik: a mozgástér nagyon kötött, és inkább kisebb fordulókban dől el a résztvevők sorsa. A campelés és a folyamatos mozgás közti átmenetet a paintballpályán játszódó Rush kínálja; itt aztán tényleg rengeteg helyen el lehet bújni, Domination-módban nagyon könnyű megtartani a pontokat, így sok frusztráló tűzharcnak lehetünk részesei.

MÉG NEM ZSÁKUTCA

A Vengeance pontosan olyan letölthető tartalom lett, mint bármelyik eddigi Call of Duty kiegészítő. Van egy-két jó ötlete, de nagyon távol áll bármi forradalmitól. Azt pedig ugye nem kell ezredszerre is leírni, hogy az Activision még mindig ésszerűtlenül drágán kínálja az extra térképeket...?

65%

BORDERLANDS 2

Tiny Tina's Assault on Dragon's Keep

Kiadó: 2K Games | **Fejlesztő:** Gearbox | **Ár:** 10 euró | **Lelőhely:** PSN, XBL, Steam

[ÍRTA **WILSON**] **Utolsó nagy fejezetéhez érkezett a Borderlands 2 Season Passának története. Az előre megváltott jegy érvényessége a negyedik és egyben utolsó DLC-vel lejárt, de ez nem jelenti azt, hogy ne érkezne több Borderlands 2-kiegészítő. Ha a maradék csak fele ilyen jó lesz, már megéri kinyitni a pénztárcát!**

A Borderlands-univerzum egyik legmegosztóbb karakterére egy komplett kiegészítőt építeni meglehetősen bátor vállalkozásnak tűnik, még úgy is, hogy

Ha csak egyetlen DLC-t akarsz venni a Borderlands 2-höz, akkor mindenképpen Tiny Tina őrült kalandját válaszd!

Tiny Tina toronymagasan az egyik legviccesebb lakója Pandorának. A folyamatosan túlpörgő, még a legnagyobb káosz közepette is infantilis hölgyemény nagy terhet vett a vállára a történetben, amit most egy baráti összejövetellel igyekszik levezetni. Az Assault on Dragon's Keep ugyanis játék a játékban: a bolygót megmentő csapat egy asztal köré csoportosulva éli át a hagyományos szerepjátékok viszontagságait.

SÁRKÁNY ELLEN...

A D&D-ről mintázott játék ennek megfelelően fantasy-külsőt kölcsönöz Pandora eddig nem látott területeinek. Ezúttal egy gonosz varázsló (Handsome Jack itteni változata) csap le a szerencsétlen ártatlanokra, orkokat, csontvázakat, sárkányokat és egyéb, nem éppen barátságos lényeket szabadítva a gyanútlan világra. A brigád nem tehet mást, mint fegyvert ragad, és Tina utasításait követve megkezdi a gonosz felszámolását. A probléma: a csaj továbbra is beszámíthatatlan, pszichopata őrült, aki még a saját sztoriját se tudja kordában tartani. Emiatt persze ez a DLC sikerült az eddigiek közül a legviccesebbre: Tina szó szerint, menet közben is képes változtatni a szabályokon és a helyszínen. Például a történet ötödik percében egy olyan főbosst hív elő, akit még a legmagasabb szinten se lehetne legyőzni. Ezt Lilith nem is tartja túlságosan fairnek, úgyhogy a lény gyorsan le is cserélődik egy nem éppen ártalmatlan, de túl sok veszélyt nem jelentő törpére.

ÚJ REPERTOÁR

Hasonlóan vicces jelenetből rengeteg akad a játékban, ami a kiegészítő kifejezetten erős szavatosságának (a sztori úgy tíz óra alatt vihető végig, és még ott vannak a mellékküldetések), na meg a Gearbox kreativitásának tudható be. Szerencsére minden egyes ellenfél vadonatúj, és nem a hagyományos, sztoriból átemelt szereplők átskinezett változatait kapjuk meg. Az orkok, a törpék és a csontvázak baromi jól néznek ki, ahogy az összes helyszín is. Habár a loot meglehetősen siralmas, új, hatékony fegyvert találni például szinte lehetetlen, a tálalás és a tartalom miatt mégis talán ez az eddigi legjobb Borderlands 2 kiegészítő. Ennél tökéletesebb lezárást a Season Pass egyszerűen nem is kaphatott volna!

85%

EGY MINDENKIÉRT!

Rogue Legacy

[ÍRTA LOR] **A hősök is csak emberek: attól még, hogy színvakok, rövidlátók, óriások vagy törpeméretűek, nincs térlátásuk, diszlexiások, vagy éppen túl szapora a bélgázképzésük, még sokra vihetik. Idővel pedig lehetséges, hogy a szívünkhöz is túlságosan hozzánőnek.**

Mi is lehetne hatásosabb fegyver egy indie csapat kezében, mint az ötletesség, főleg ha ezt sikerül úgy megvalósítani, hogy a végeredmény szinte függőségbe tudja taszítani az embert? (Jelen pillanatokban is harcolok a kísértés ellen, mely sokszor nehezítette meg ezen teszt születését...) A Cellar Door Games csapatának homlokát bizony alaposan összecsókolta a pixelmúzsa: sok-sok ötlet összegyúrásából született meg a Rogue Legacy, mely a külhoni sajtó szerint is igazi must play darab az idei játékkínálatban.

Ahogy azt a cím is sejteti, a fejlesztők elsősorban a roguelike stílus jegyeiből építkeztek: a gondosan komponált véletlenszerűség, az állandó halál és az izzasztó nehézség az, ami leginkább jellemzi a játékot. Ezt fűszerezték meg a régi szerepjátékokat idéző karakterfejlődési rendszerrel, a játékmenet magja pedig a platforming: ha nem ugrálunk ügyesen, megvan rá az esély, hogy páncélos hátsónk tüskéken fogja végezni, emlékünket pedig csak a hasonlóan szerencsétlen felmenőink képmásai mellé aggatott portrénk őrzi meg az utókornak.

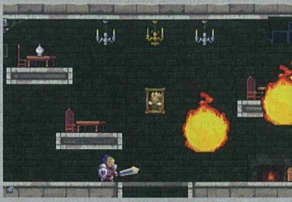
NEM ESETT MESSZE AZ ALMA

A játékban egy egész családfa történetét és sorsát alakítjuk, melyben családi hagyományként az átkozott Castle Hamson titkának feltárása a feladatunk. Mint már említettem, készüljünk fel lelkiekben a folyamatos halálozásra, mely egyben a fejlődést és az erősebb utódokat is jelenti majd számunkra. Szóval az „ami nem öl meg..." kezdetű bölcsességet jelen esetben tegyük szépen félre!

Minden karakter halála után újabb leszármazottat kapunk kezünk alá, akit három lehetséges hős közül választhatunk ki. Az utódok véletlenszerűen generálódnak, és tulajdonságaik is eltérnek egymástól – mindenki egyszeri és egyedi, így különböző játékstílusokat tesznek lehetővé. Ezzel együtt jár a statok és pontok változatossága, van saját erősségük és különleges spelljük is (például eldobható chakram, vagy megidézhető kard).

A fejlődési fa már kifejezetten uncsi, úgyhogy legyen inkább helyette egy fejlődési vár! Hát nem király?

Mivel senki sem tökéletes, hőseink rendelkeznek valamilyen „fogyatékossággal", melyet a játékban nagyon ötletesen érzékeltetnek: ha a választott karakter színvak, akkor mi is szürkésen fogjuk látni a pályát, a zakkantak olyan ellenfeleket is beképzelnek, akik ott sincsenek, a kétbalkezes rossz irányba varázsol, és akad olyan karakter, aki nem lát 3D-ben (ezért Paper Mario-szerűen forgolódik). A vertigóval megvert ifjú pedig fordítva látja a világot, szóval, ha nem akarjuk az egész pályát fejen állva végigizzadni (úgysem fog sikerülni), akkor válasszunk inkább egy másik, életképesebb példányt. Az Alzheimer-kórosat mondjuk ne, mert gondjaink lesznek a térképpel.... Ez persze kifejezetten humorossá teszi a játékot, és mindezt csak tovább fokozzák a jól sikerült hangeffektek és a szinkron. A zene fülbemászóan nosztalgikus bitpüttyögés, bár sajnos nem túl változatos, így pár óra játékot követően simán az agyunkra mászhatnak a folyamatosan ismétlődő dallamok. Szerencsére az említett effektek képesek ezt ellensúlyozni, főleg a karakterek hangjai sikeredtek



ADATOK

KIADÓ **Cellar Door Games**

FEJLESZTŐ **Cellar Door Games**

MŰFAJ **akció-platformjáték**

MULTI **nincs**

INFO

A Rogue Legacy 2013. június 27-én jelent meg, legegyszerűbben a Steam áruházában vásárolható meg, mindössze 14 euróért.

különösen szórakoztatóra – például mikor apró hősünk kileheli lelkét, vagy mikor egy forgó kép aljas kacaja csendül fel.

KI ITT BELÉPSZ, HAGYJ FEL...

A sors keze azonban a kastély falain belül keveri meg leginkább a világrendet: amint betesszük a lábunkat az átkozott építménybe, a térképrészek és szobák az ellenfelekkel együtt újragenerálják magukat – így nemcsak a karakterek, de a ránk váró menetek is változatosak. Az egyetlen állandó elem az előcsarnok, és bár rosszul is elsülhetett volna ez az ötlet, meglepően jól lett kiegyensúlyozva a rendszer. Ez a terület minden fejlettségi szinten kihívást jelent, hiszen több ponton is hozzánk igazodik a felépítése, a nehézsége és ezzel együtt az elnyert jutalom mennyisége is.

A kastély négy fő helységre oszlik: egy belső részre, egy dungeonra, a közeli erdőre és a toronyra. Mindegyik helyszínen meg

A páncélos ürge még teljesen normális főellenfél, de mit szóltok ahhoz a szemhez ott a jobb oldalon?

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ZÁRD KULCSRA!

Az Architect NPC segítségével az előző pálya lezárható, és ezt érdemes többször is kihasználni. Bár ez esetben némi pénzt fel kell áldoznunk, de így még egyszer lehetőségünk nyílik egy adott Fairy Chest megszerzéséhez szükséges feladat teljesítésére – ezt összesen csak kétszer lehet megpróbálni. A boss-harcokat is érdemes a zárolás és a teleport használatával gyakorolni.

A SPELL JÓ BARÁTOD

Az alapvető csapkodás és ugrálás mellett megeshet, hogy elfelejtjük használni hősünk varázslatát. Ne féljünk fogyasztani a manánkat, hiszen jóval több fog esni belőle, mint az életerőt adó csirkecombból! A bossoknál egyenesen kötelező bevetni őket, főleg ha a megszokottnál egyszerűbben szeretnénk végezni a szörnyeteggel. A falak mögé rejtett ellenfeleket pedig sokszor csak így tudjuk megölni.

GYAKORLAT TESZI

Jól fog jönni, ha otthonosan kezeljük az ugrás+le+D kombinációt, mellyel a zöld, ütésre aktiválódó platformokat nyithatjuk ki a levegőben. Érdemes gyakorolni használatukat, és nem a könnyebb utat választani, mert idővel egyre több feladat során fogunk találkozni velük, és egyre nehezebb (és persze veszélyesebb) etapokon kell végigküzdeni magunkat az igénybevételükkel.

NEM SZÉGYEN A KÖNNYÍTÉS

A kapkodás nem kifizetődő, meggondolatlanságunk miatt könnyen odaveszhetünk. Ha úgy érezzük, túlságosan nehéz a játék, segítségünkre siethet a „Scale Down Enemy" rúna, amennyiben korábban már megszereztük. Használatával könnyíthetünk a játékon: az ellenfelek mozgását kicsit lelassítja, mi pedig lényegesen gyorsabban ráérezhetünk a mozgási mintáikra.

KICSI A BORS, DE HASZNOS

Ha a választható karakterek közt törpeméretű tűnik fel, ne habozzunk, adjunk egy esélyt neki! Sokszor nagyon is jól kihasználható az ilyen jellegű hős: kisebb mérete miatt könnyebben kerülhetjük ki a tűzgolyókat, egyszerűbb a szlalomozás a levegőben záporozó lövések között, ráadásul a kastélyban rengeteg olyan titkos helyet találhatunk, ahová csak ekkora mérettel tudunk beférkőzni.

kell vívnunk egy „miniboss"-szal, így négy kisebb főellenfél legyőzése után nyílik meg az előcsarnokban található hatalmas kapu, mely mögött a legfőbb gonosz vár ránk. Ellenfeleink nem túl változatosak, szinte végig ugyanazokat a lényeket kell legyaknunk (a leggyakoribbak a repkedő képek, a csontvázak, a tűzvarázslók és a forgó szemgolyók), a bossok pedig ezeknek a lényeknek a nagyított és brutálisabb másai. E harcok esetenként már-már túlságosan is nehézre sikeredtek, sok hős fog odaveszni a csatában, mire egyet-egyet likvidálunk. Ha pedig a főellenség felett is diadalmat arattunk, a játék még brutálisabb fokozaton folytatódik tovább, így a játék élettartama lényegében addig tart, míg rá nem ununk... Az első végigjátszás önmagában nagyjából 20 órányi elfoglaltságot jelenthet.

Nagyon sok rejtett zug és láda is vár ránk, így a felfedezés öröme és az újdonság varázsa szintén végigkíséri a harcokat. A különlegesebb tárolók (Fairy Chest) kinyitásához ötletes feladatokat kell végrehajtanunk: például úgy érjünk el a ládáig, hogy ne sebesüljünk meg, ne ugorjunk egyszer sem, csak hátrafelé közlekedve menjünk oda, vagy pucoljuk ki az egész helységet. A kalandjaink során aztán apróbb easter eggeket is felfedezhetünk, ilyen például a hatalmas lökőerejű Fah Ro Dus! kiáltás, ami persze csak a véletlennek köszönhetően hasonlít a Skyrim Fus Ro Dah!-jára.

A gyűjtögetés azonban nem mindig felhőtlen, sajnos megesik, hogy az aranyak vagy az életerőt adó csirkecombok sokszor tüskékbe, rosszabb esetben pedig a falba esnek bele, ahonnan lehetetlenség kiszedni őket. A pixelgrafika összességében szép összhatást kelt, de itt-ott előfordul néhány vizuális glitch, vagy apróbb hiba. A platforming azonban folyékony, és billentyűzettel akkor sem fogunk szenvedni, ha nincs kéznél kontroller.

MIÉNK ITT A VÁR

A Rogue Legacy egyik legmegkapóbb vonása a karakterfejlesztési rendszer: lehetőségek széles skálája áll rendelkezésünkre, hogy vérvonalunkat kiválóbbá csiszoljuk. Rövid távon a lehető legtöbb arany összeharácsolása a feladatunk: ebből vásárolhatunk további felszereléseket, képességeket és más jóságokat.

(Ezek atyáról fiúra, vagy éppen szakállas leányra szállnak). A pénzt viszont nem halmozhatjuk fel: mielőtt belépnénk a kastélyba, tárcánk tartalmát le kell adnunk egy kapucnis, Charon nevű figurának, így csak az adott körben összeszedett aranyat költhetjük el. Minden egyes kis petákot jól meggondoltan kell elosztanunk, idővel ugyanis az olcsó dolgok fokozatosan drágábbá válnak, és nekünk is többet kell teljesítenünk. Így a rövidtávú célok is folyamatosan fenntartják a játékos érdeklődését, főleg, hogy bőséges a fejlesztési lehetőség, és mi is lehetne addiktívabb annál, mint mikor egy karaktert lehet folyamatosan erősíteni és építgetni?

A tápolást képességfa helyett egy kastély szimbolizálja, ami a megvásárolt fejlesztések után újabb részek felhúzásával folyamatosan bővül. Itt nyithatunk meg új kasztokat a kezdeti négyen felül, és növelhetünk alaptulajdonságokat is. Erődünk terebélyesedése számunkra egyben több és keményebb szörnyet és arannyal jobban megpakolt ládák jelent – így egy nagyon rugalmas, ötletes rendszerre épül az egész játékmenet, ami ennek köszönhetően folyamatosan nehezedik, ezzel állandó kihívást biztosítva.

A játék során három NPC képében hasznos társakat is szerezhetünk, akiknél felszerelést és különleges képességeket is vásárolhatunk (dupla ugrás, sprintelés, lebegés stb.), ezekért cserébe rúnákat és tervrajzokat kell gyűjtenünk. A legérdekesebb NPC az Architect, aki zárolhatja nekünk az előző pályát, így ismét próbálkozhatunk a korábbi etapon (bár cserébe megszerzett aranyunknak 70%-át kapjuk csak meg). Ezzel a húzással a fejlesztők elkerülték a felesleges frusztrációt, hiszen másodjára a boss-harcok helyszínére már egyenesen oda tudunk teleportálni. A Rogue Legacy rendszere tehát igencsak jól tervezett, mely okos húzásokkal kíméli meg a játékost a necces és elkedvetlenítő elemektől.

Mindezek után bátran kijelenthető, hogy a Rogue Legacynek minden esélye megvan arra, hogy előkelő helyet foglaljon el az idei év nagy indie címei között. Ráadásul, ha szeretitek a végbélhumort és a bohócokat, akkor tuti nem nyúltok mellé vele.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1.6 GHz processzor; 1 GB RAM; X1950 Pro vagy 7900 GT VGA; 400 MB HDD

Humoros és kihívásokkal teli játék, mely a jól átgondolt és egyedi rendszere miatt órákra leköti az embert, emellett szinte a végtelenségig játszható.

GRAFIKA:	75%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	92%

PRO

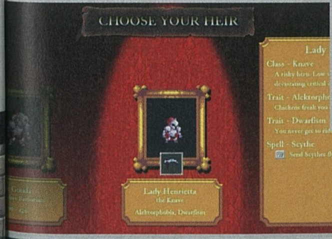
Véletlenszerű pályák, sok megszerezhető fejlesztés, ötletes karakterek, hosszú élettartam és jófajta humor.

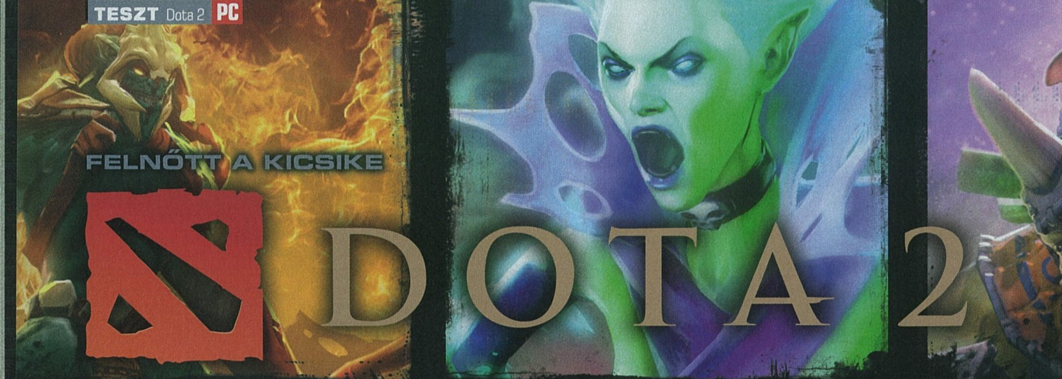
KONTRA

Kevés ellenféltípus, túl nehéz bossharcok, pár vizuális hiba, idegesítően ismétlődő zene.

81%

Minden hősödnek lesz valami difije, Lady Henrietta például törpe és frászt kap a csirkéktől...





FELNŐTT A KICSIKE

DOTA 2

[ÍRTA **CHRIS**] **A KÉT ÉVIG TARTÓ BÉTAFÁZIS UTÁN VÉGRE HIVATALOSAN IS MEGJELENT A VILÁG EGYIK LEGNÉPSZERŰBB MOBA-JÁTÉKA, AMINEK TESZTELÉSÉT ANNAK ELLENÉRE SEM TUDTUK ABBAHAGYNI, HOGY NAPONTA MINIMUM KÉT-HÁROM ALKALOMMAL HEVENY AGYVÉRZÉST OKOZOTT.**

De mitől olyan népszerű is ez a Dota 2? Miért törik darabokra az egereket a játékosok nap mint nap mellette, és minden frusztráció ellenére, miért képtelenek az emberek szabadulni a szorításából? Ezekre a kérdésekre kerestük a választ, amikor belevágtunk a Valve ingyenesen játszható MOBA-játékának tesztelésébe, ami végül olyan kemény függőséget okozott, hogy csak komoly fenyegetések hatására voltunk képesek nekiveselkedni az újság elkészítésének. Pedig messziről olyan egyszerűnek tűnt ez az egész Dota-izé. Különféle hősök rohangálnak fel-alá egy zöld erdőben. Egyáltalán mit lehet ebben szeretni?

EGYSZERŰ ALAPOK

Azt valószínűleg már a sarki Marika néni is tudja, hogy a Dota valójában egy olyan ingyenes modként kezdte pályafutását, amit a Warcraft 3-hoz készítettek, és amely egy olyan csapatalapú arénaharccá változtatta a Blizzard klasszikusát, amiben nem volt építkezés és gyártás. Az érdekes koncepció hamar sikeres lett, hónapokkal később már játékok tucatjai csenték el a játékmenetét, és sorra érkeztek a hasonló próbálkozások. Eltelt pár év, időközben szinte a kihalás szélére kerültek a valós idejű stratégiai játékok, ám eközben a Dota sikere egyre csak nőtt. A szabályai sem sokat változtak: két ötfős csapat küzd meg egymással egyetlen pályán, ahol a cél a térkép átellenes sarkaiban lévő ellenséges bázis, az úgynevezett ancient (ebből ered a teljes címe is, Defense of the Ancients) elpusztítása. Ez persze korántsem egyszerű feladat. Jó, ha tudjátok, hogy ez nem az a játék, amivel még vacsi előtt gyorsan lenyomhatunk egy meccset, ugyanis egy átlagos mérkőzés 30-, 60-, extrém esetben akár 90 percig is eltarthat, attól függően persze, hogy mennyire profi játékosok kerülnek szembe egymással.

ADATOK

KIADÓ **Valve**
FEJLESZTŐ **IceFrog/Valve**
MŰFAJ **MOBA**
MULTI **van**

INFO

A Dota 2 hivatalosan 2013. július 9-én jelent meg, habár bétaállapotban már 2 éve kipróbálható. A játék ingyenesen letölthető, csupán egy Steam kliens kell hozzá, ráadásul a program rendelkezik magyar felirattal is.

A győzelemhez vezető út tornyokkal van kikövezve, melyek elpusztítása alapvető fontosságú mindkét fél számára. Ezek az építmények három jól elkülöníthető sávban helyezkednek el, melyeken maguktól mozgó szörnyek, úgynevezett creepek vonulnak előre mindkét csapat erődítményéből, akik aztán a folyamatosan ide-oda tolódó frontvonalakon csapnak össze a két csapat játékosaival, vagy pattannak le a tornyokról. A játékhoz kétszer öt fő szükséges, se több, se kevesebb. Ők irányítják azokat a játékban található hősöket, akik lényegében a játék gerincét képezik. Velük kell átbillentenünk a mérleg nyelvét a mi oldalunkra, tulajdonképpen ők azok, akik érdekessé, színessé varázsolják az amúgy pofonegyszerű játékmenetet – és most tényleg tessék komolyan venni az egyszerűséget, itt ugyanis nincsenek se különféle pályák, se eltérő játékmódok. Nincs havas térkép, nincs sivatagos terep, nincs conquest, nincs free-for-all vagy team deathmatch. Csupán egyetlen pálya és egyetlen játékmód, ami a laikusok számára felvet egy roppant jó kérdést: mégis mi a fenét eszik ezen annyi ember?

> *Két évnyi bétaállapot után végre megjelent a Dota 2, és a szerkesztőség is rávetette magát a végleges verzióra. A játék addiktív hatása természetesen nálunk sem maradt el...*

I NEED A HERO!

Ahogy egy bekezdéssel fentebb már említettem, a Dota 2 lényegében a hősökről szól, melyekből jelenleg 102 található a játékban, de ez a szám folyamatosan növekszik, hiszen a készítők fáradhatatlanul rakosgatják át az első rész szereplőit a másodikba, és emellett még arra is jut

Ha jól értelmezzük a képet, akkor a pálya alján lévő diszkóban most indult be a habparti!

A NAGY KONKURENS: LEAGUE OF LEGENDS

2009 óta tarol a piacon a Dota 2 legnagyobb ellenlábasa, a League of Legends, ami – ha a játékosok számát nézzük – jelenleg a legnépszerűbb MOBA-játék a piacon. A két program között rengeteg hasonlóság van, játékmenetük szinte teljesen egészében megegyezik. Nagy különbség viszont, hogy a LoL-ban többféle játékmód és pálya is található, a bajnokokat (akikből 114 található a programban) pedig meg kell vásárolnunk, ha folyamatosan velük akarunk játszani. Külön érdekesség, hogy bajnokokból akár több ugyanolyan is lehet egyszerre a harcmezőn. A két játék fanatikus rajongói sosem hagyják ki az alkalmat, hogy egy-egy Dota 2 vagy LoL hír alatt összecsapjanak egymással, amit egy külső szemlélő valószínűleg értetlenkedve szemlél.

idejük, hogy teljesen újakat alkossanak. 102 hős. Igen, ez egy egészen elképesztő szám, és ennek köszönhetően talán már el lehet képzelni, milyen változatosságot nyújtanak a mérkőzések. Mindez persze nemcsak a száz feletti számnak köszönhető, hanem annak is, hogy ezek a karakterek hihetetlenül változatos képességekkel, tulajdonságokkal és egyedi megjelenéssel lettek felruházva. A részletekbe most hadd ne menjek bele, hiszen nincs az a magazin, ami bírná tintával a Dota 2 hőseinek részletes bemutatását – a lényeg, hogy mindegyikük különféle szerepköröket tölthet be a harcmezőn. Van, amelyik kezdeményezésben jó (initiator), van, amelyik az ellenséges játékosok meglepetésszerű levadászásában (ganker), akad, amelyik a játék végére olyan erős lesz, hogy képes egyedül ledarálni 2-3 ellenfelet (carry), és léteznek tankok és támogató figurák is. Van közelharci hős, van távolsági. Létezik olyan, akivel ellophatjuk a másik képességét. Olyan, ami létrehoz saját képességeket. Pókok, démonok, lovagok, tündérek, kalózok... Rengeteg különleges

Zöld erdőben jártam, Dota2-hősöket láttam, le akartak csapni, de gyenge volt a parti.

karakter, akik tényleg teljesen egyedi képességekkel harcolnak egymással a siker érdekében. És ez az, ami miatt képtelenség szabadulni a játék szorításából. Mindig akad egy olyan hős, akivel még nem játszottál, vagy alig-alig ismered a tulajdonságait, vagy még nem próbáltad ilyen vagy olyan képességkiosztással.

Apropó – fontos tudni, hogy hőseink nem rögtön kapják meg képességeiket, hanem a creepek, az ellenséges játékosok, a tornyok és a dzsungelben található szörnyek pusztításával tapasztalati pontokhoz jutnak, egy adott mennyiség után szinteket lépnek, ezzel szerezve meg egy-egy újabb skillt. Ezek használata rendkívül sok gyakorlást igényel, az időzítésük, a többi képességgel való kombinálásuk már-már művészetnek számít, szóval, ha igazi mélységet keresünk a játékban, akkor a karakterek kiismerésében biztosan megtaláljuk azt.

Ha pedig azt hittétek, hogy ennél több mindenre már nem kell odafigyelnünk a Dota 2-ben, akkor tévedtetek! Ugyanis tárgyak is találhatók a játékban, ráadásul nem is kevés. Léteznek passzív, csupán extra tulajdonsággal rendelkező alapeszközök, mint például a boots of speed, ami megnöveli a hősök mozgási sebességét, és vannak különlegesebb, sok-sok aranyba kerülő cuccok is, melyek hatalmas pluszt adnak a játékos és a csapat számára egyaránt. Külön érdekesség, hogy a legtöbb tárgyat más holmik kombinálásával is elkészíthetjük, így az első 20 óra után egy hihetetlenül különleges, összetett és érdekes játék képe fog kirajzolódni előttünk.

SZÁZMILLIÁRD LÉGY NEM TÉVEDHET?

Lehet, hogy sokan karót döfnének a szívembe a következő kijelentésért, de a Dota 2 tényleg egy egyszerű játék. Pofonegyszerű, ha van egy kis józan eszed. Hasonló, mint a póker. Alapszabályai gyorsan elsajátíthatók, egy kis stratégiai alaptudással bárki belevághat a kipróbálásába. Igen ám, de ha már felhoztuk a kártyás hasonlatot, érdemes megnézni, hogy ugyanúgy, mint a nagyobb pókerbajnokságokon, itt is mindig ugyanazok a játékosok és csapatok kerülnek a mezőny élére. Miért van ez? Azért, mert bár a szabályok tényleg egyszerűek, igazán profivá, illetve akár csak közepes szintű játékossá bizony csak hosszú-hosszú hónapokig tartó gyakorlás után válhatunk. Habár a játékmenet tényleg nem atomfizika, hihetetlen mennyiségű tudást kell magunkba szippantanunk ahhoz, hogy csapattársaink ne küldjenek el minket

ÉS HOL A BLIZZARD-FÉLE DOTA?

Ha számításaink nem csalnak, jelenleg öt játékon dolgoznak a Blizzard munkatársai, melyek közül az egyik a Blizzard All-Stars című MOBA program, amit régebben Blizzard DotA-ként emlegetett mindenki. Sajnos túl sok információ még nem szivárgott ki erről a projektről, 2011-ig még csupán egy hivatalos Starcraft II-modról szóltak a pletykák, azóta viszont kiderült, hogy egy ingyenesen játszható, teljes verziós programra kell számítanunk, amiben a Blizzard-univerzum legkülönfélébb hőseivel harcolhatunk majd, köztük Kerrigannel, Arthasszal vagy Illidannal. Persze mindez még csak pletyka, konkrét információink még nincsenek a játékról.

melegebb éghajlatra minden egyes mérkőzés alatt. Ahhoz, hogy tényleg eredményes játékosok lehessünk, ismernünk kell az összes hős képességét (igen, mind a 102-ét!), főképp a hatodik szinten megjelenő ultimate skilleket. Tudnunk kell, mi az a ward, hogy hova kell letenni, hogy mi a support feladata, mit csináljon egy carry, és még ezenkívül nagyjából ezer másik dolgot. Ezenfelül tudnunk kell még, hogy mikor hol a helyünk, éreznünk és látnunk kell, hogy társunk mikor akarja lebéníteni az ellenfél játékosát, hogy aztán időben elintézhessük őt. Nagyon-nagyon sok tanulás vár arra, aki kezdőnél magasabb szintű játékos akar lenni, és akkor még nem beszéltünk az olyan alapvető követelményekről, mint a jó reflex és kiváló helyzetfelismerő képesség.

Bénázásnak ugyanis nincs helye a játékban! Legalábbis a csapattársaink szerint, akik nem túl barátságosan dörgölik az orrunk alá, hogy mekkora noobok/lámák/retardáltak/idióták vagyunk, és valószínűleg a felmenőink sem fogják csuklás nélkül

> *„A Dota 2 alapjai roppant egyszerűek, ennek ellenére már ahhoz is rengeteg türelem és igazi kitartás kell, hogy az ember akár közepes szintű játékossá válhasson..."*

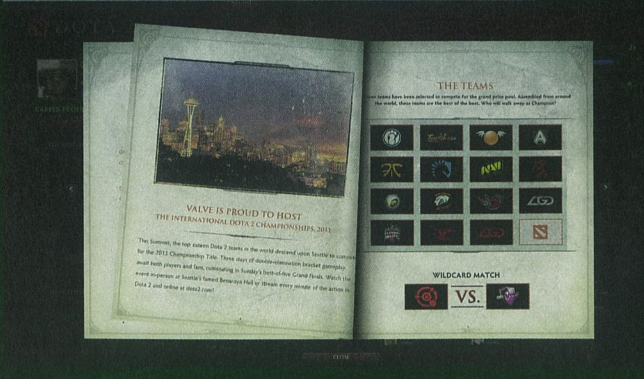
megúszni az első 10-20 mérkőzésünket. Nem szabad elfelejtenünk, hogy a Dota 2 egy vérbeli csapatjáték, amiben a résztvevőknek nemcsak ismerniük kell a feladataikat, hanem komolyan össze kell dolgozniuk a társaikkal, ha a győzelemre hajtanak. Ezért aztán gyengébb idegzetű játékosok jobb, ha messzire elkerülik az egészet, hiszen egy-egy mérkőzés rengeteg idegességgel és feszültséggel jár, elvégre könnyen lehet, hogy csapatunk egy-két tagját olyan kezdők alkotják, akik nem elég, hogy kizárólag oroszul kommunikálnak, de még csak most bontogatják szárnyaikat, és azt sem tudják, mi az a mid lane. Az idegeskedés elkerülhetetlen, és igazából ez az egyetlen negatívum, amit felróhatunk a játéknak. De miket beszélek! Ez nem is a játék hibája. Sőt!

A játékban nem zavaró, hogy csak egy pálya van, de a képaláírásoknál már annál inkább...

ADUNK A KICSIRE IS

A Dota2 mindent megtesz azért, hogy kiképezze a kezdőket, hogy mindenkit bevezessen a program és a műfaj rejtelmeibe. Többórás oktatómód várja a MOBA-szüzeket, ahol megtanulhatják a lane-kezelés csínját-bínját, hogyan kell shoppingolni, mi az a courier, vagy hogy miképp lehet egy faágból bracert varázsolni. Létezik limited hero játékmód, ahol csak húsz, könnyebben kezelhető hős közül választhatnak az érdeklődők, játszhatunk botok ellen, és ha minden igaz, előbb-utóbb érkezik egy mentorrendszer is a Dota 2-höz, amiben egy tapasztaltabb társ segít megismertetni a kezdőket a játékkal. A Valve a lehetőségeihez képest mindent megtett, és a jövőben is mindent megtesz azért, hogy a lehető legkiegyensúlyozottabb játékmenetet biztosítsa a rajongók számára; szinte naponta érkeznek a játékhoz a különféle patchek, amelyekben tucatnyi kisebb-nagyobb változtatást eszközölnek a hősök képességei és tulajdonságai terén.

A képen látható könyv 8 euróba kerül, és többek között egy matricás album szerepét tölti be, amibe a legjobb Dota 2 játékosok arcképeit lehet „beragasztani". Ha megvan egy csapat, jön a courier bónusz!



Bár a Dota 2 kifejezetten jól néz ki, kétségtelen, hogy nem a grafika miatt fogjuk az egekbe emelni a programot. A hősök remekül festenek (már amennyire egy ilyen madártávlatból játszható programnál mondhatunk ilyet), a különleges effektek pedig alapvetően látványosak. De semmi extra, semmi DirectX 11-es cicoma, itt minden azt a célt szolgálja, hogy a játékost ne zavarja semmilyen oda nem illő látványelem, vagy egy túl csicsás robbanás. A hangok viszont

TIPPEK, TRÜKKÖK

VISSZA AZ ISKOLAPADBA!

Amennyiben gőzünk sincs, milyen felszerelést kellene venni hősünknek, használjuk a Valve által javasolt listát, és vásároljunk be azokból. Külön szekcióba sorolva találjuk a kezdéshez, a korai játékhoz és a karakterünkhöz leginkább szükséges tárgyakat. Persze sokszor ez a lista nem több ajánlásnál, egyes helyzetekben eltérő holmikra is szükségünk lehet. Sőt!

SÁVVÁLASZTÁS

Igyekezzünk olyan sávot választani magunknak, amelyikben kiegészíthetjük a már ott lévő társunkat, vagy amennyiben középre kerülünk (ez általában hősfüggő), akkor időben mozogjunk át a felső vagy alsó sávokba. Két közelharcos karakter nem túl ideális egymás mellett, főleg úgy, ha a másik sávban két távolsági harcos ügyeskedik. Maradjunk a creepek mögött, azok soha ne üssenek meg minket!

DENIED! DENIED!

Deny-olni creepeket és tornyokat tudunk, amennyiben azok életereje már alacsony. Ez azt jelenti, hogy saját magunk pusztítjuk el a saját épületünket vagy creepünket azért, hogy az ellenfél csapata ne kaphasson a leölésükért tapasztalati pontot vagy aranyat. Egyes hősök kifejezetten alkalmasak arra, hogy ezt a műveletet elvégezzék, de persze mindegyikkel oda kell figyelni erre.

VASTAG PÉNZTÁRCÁVAL

Lehetőleg ne járkáljunk a játékban úgy, hogy több mint 1500 arany van nálunk, még akkor se, ha gyűjtünk valami drágább tárgyra. Ilyenkor inkább vegyük meg komponensenként azt (shift+bal gomb a tárgyra a shopban), ugyanis minél több pénz van nálunk, annál többet veszítünk belőle, ha levernek minket. Gyakoroljuk a shoppingolást, hogy minél kevesebb időt vegyen el az időnkből!

GYAKOROLNI, GYAKOROLNI

A játék alapvető irányításának elsajátítása nem nagy feladat . Hála a hihetetlen mennyiségű videónak és a steames útmutatóknak, rengeteg tudást magunkba szippanthatunk még. Ám soha semmi sem pótolhatja az alapvető gyakorlást, amire nagy szükséged lesz, ha jó játékos akarsz lenni. Hibáztál? Nézd meg, mit és hogyan kellett volna másképp csinálnod, és értékeld magad!

MONDD, KIT VÁLASZTANÁL?

Mivel több mint 100 hős található a Dota 2 jelenlegi verziójában, rengeteg időt el lehet tölteni azzal, hogy kipróbáljuk mindegyiket. Kezdőknek a következő hősöket javasoljuk: Skeleton King, Lich, Sven, Tidehunter, Drow Ranger, Venomancer, Lion, Ogre Magi, Juggernaut, Viper, Sniper. Kezdők mindenképp kerüljék a Chen, Invoker, Lone Druid, Meepo és Visage karaktereket.

HASZNOS LINKEK

Végezetül két különösen hasznos linket ajánlunk figyelmetekbe. Az első egy átfogó Dota 2 útmutató, ahol az alapoktól kezdve ismertetik a játékot: bit.ly/18IGegb. A második link egy úgynevezett alt-tab guide, amit kezdőknek javaslunk abban az esetben, ha nem ismerik az adott hőst. Indulás előtt megnyomjuk az alt-tabot, és megnézzük, hogyan érdemes fejleszteni a hőst: www.dota2alttab.com

átlagon felüliek, hiszen minden hérosz egyedi szinkront kapott, ráadásul a szövegek többnyire humorosak, és alkalmanként képesek feledtetni velünk a játékban elszenvedett bosszúságokat.

Külön dicséretet érdemelnek a készítőket azon apróságok miatt, amik kifejezetten szórakoztatóvá, elviselhetőbbé teszik a Dota 2-t. Ilyenek például azok a szigorú szabályok és rendszerek, melyek érezhetően rengeteget csiszolódtak az évek alatt. Nem léphetünk ki csak azért egy játékból, mert bénák a társaink, vagy mert nem vagyunk sikeresek, ugyanis egy ilyen akcióért könnyen büntetésben részesülhetünk. Ha viszont valamiért kiesik egy játékos, és öt percen belül nem lép vissza, akkor mindenki elhagyhatja a mérkőzést mindenféle retorzió nélkül. Külön örömmel fogadtam, hogy a programon belül található egy saját képesség- és item build lista is, ahova a jobb játékosok feltölthetik saját ajánlásaikat (vagy akár helyben el is készíthetik ezeket), hogy milyen képességeket vagy tárgyakat érdemes venni magunknak. Ezenkívül nézhetünk élő mérkőzéseket (öt perces késleltetésben persze, nehogy segíteni tudjunk a haveroknak), illetve jegyet válthatunk profi ligameccsekre is, amiket komoly csapatok vívnak, és kiváló tudósítók közvetítenek számunkra.

ÉS EZ MOST FIZETŐS VAGY NEM?

A Dota 2 ingyenesen játszható, de ez nem azt jelenti, hogy ne lehetne elverni benne a fél magyar GDP-t pár hónap leforgása alatt. Szerencsére bónuszokat nyújtó tárgyak és felszerelések nincsenek a bolthálózatában, így bárki remekül szórakozhat a játékkal akár egyetlen fitying kipengetése nélkül is. A legtöbb, boltban található cucc csupán kozmetika; egy új sapka a hősökre, vagy egy új uszony Slark pikkelyes hátára. Akad viszont egy nagyon hasznos érdekesség is, a nyolc euróba kerülő ligakönyv (a Steam piacterén ennél olcsóbban is megszerezhető!), melynek segítségével fogadásokat köthetünk például arra, hogy melyik lesz a legtöbbet választott hős az idei bajnokságban, valamint beleragaszthatjuk a meccsek folyamán megnyert profi játékosok matricáit. Ha pedig kirakunk egy teljes csapatot, fejleszthetjük a játékban található egyedi courierünket (a felszerelésünk szállítására alkalmas állatkánkat). Ó igen, ilyen is van, az ő feladata kihordani a cuccokat a játékosoknak a boltokból. Na de hagyjuk is, hiszen annyi minden apróság, érdekesség, különlegesség lapul a Dota 2 tarsolyában, hogy képtelenség listába sorolni mindet. Erre ott a fél internet, ahol kismillió útmutató és oktatóvideó található kezdőknek és profiknak egyaránt. Ezeket érdemes folyamatosan figyelemmel kísérni, hiszen rengeteget tanulhat belőlük az ember.

Egy profi tuti meg tudná mondani, hogy mi történik ezen a képen, de én...? (Bate)

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 4 GB RAM, nVidia GeForce 8600/9600GT, ATI/AMD Radeon HD2600/3600 VGA, 8 GB HDD, internetkapcsolat

A legjobb online játékok egyike, ami pillanatok alatt magába szippantja az arra hajlamos játékosokat.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO

Hihetetlenül addiktív és szórakoztató játék, amiben nincs két egyforma meccs. Évekig nyüstölhetjük, mindig találunk benne valami újdonságot.

KONTRA

A megjelenés picit kopottas, a ládákhoz való kulcsok pedig drágák, főleg magyar pénztárcákhoz mérve.

92%

92%

Magas értékelést adunk a Dota 2-nek, mert bármennyire is korlátozottnak tűnik a játékmenet, mégis egy elképesztően sokoldalú és változatos programról van szó. Számunkra pont ilyen a jó játék. Szabályai viszonylag gyorsan elsajátíthatók, ennek ellenére hihetetlen mélységekig merülhetünk benne úgy, hogy közben élvezzük az egészet. A Dota 2-t évekig játszhatjuk anélkül, hogy megunnánk, hiszen a programban található több mint száz hős mindig kínál valami újdonságot számunkra, és ahogy haladunk felfelé a ranglétrán, úgy kapunk egyre profibb játékosokat magunk mellé és velünk szembe. Ha pedig sikerül rávenni a haverokat, hogy velünk játszanak, akkor bizony teljesen elveszünk benne, és nem létezik majd más szórakozás számunkra. Innentől a beszélgetéseink nem szólnak majd másról, mint a tegnapi meccsről vagy egy új hősről, amit valaki a csapatból épp kipróbált vagy látott, és hogy az milyen tápos. Persze közben leüvöltjük egymás fejét, mert a haverok nem zárkóznak fel időben, és emiatt meghalunk, de ez már csak ilyen. Az igazi barátságok vérben köttetnek. Vagy az más? Na mindegy, inkább menjünk vissza játszani...

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dota

HÓDOLAT A KIRÁLYNŐNEK

THE RAVEN LEGACY OF A MASTER THIEF

CHAPTER I: THE EYE OF THE SPHINX

[ÍRTA KREDENC] **A sors kegyelméből ebben a hónapban két olyan kalandjáték került a boncasztalra, melyek a klasszikus krimik szerelmeseit kényeztetik. Mindkettőben közös pont a tisztelgés az ihletadó múzsák előtt – a KING Art játéka azonban minőség szempontjából is megkérdőjelezhetetlen...**

Ínséges idők járnak a magamfajta Agatha Christie rajongókra. Míg 2005-2007 között az AWE Games jóvoltából el voltunk kényeztetve (a széria két remekbe sikerült darabja is szerepelt a PC Guru teljes játék mellékleteként), a JoWooD összeomlása és a jogok elvesztése után a kiadót felvásárló Nordic Gamesnek nem sok mozgástere maradt. Ám bármilyen problémát át lehet hidalni egyetlen zseniális ötlettel és egy tehetséges csapattal – erre pedig nem is találhatnánk jobb példát, mint jelen tesztünk alanyát.

Az emlegetett tehetséges csapat a KING Art, amely már a Book of Unwritten Talesszel bebizonyította, hogy értenek a kalandműfajhoz (még ha a tavalyi előzményrész, a Critter Chronicles hagyott is bennünk némi tüskét), a zseniális ötlet pedig a hommage. A francia eredetű szó (ejtsd: omázs) jelentése hódolat, tisztelet, és a képzőművészetben, zenében olyan műalkotást takar, amely valamely nagy elõd emléke előtt tiszteleg, olykor felidézve annak stílusát is. Márpedig a Raven pontosan ilyen: a német srácok, akik a látottak alapján nemcsak rajongói, de ismerői is a krimikirálynőnek, egyszerűen fogták Christie legismertebb műveit, majd azok alapmotívumait, illetve az írónő stílusjegyeit összegyúrva egy egészen kimagasló, a saját lábán is megálló alkotást készítettek.

NEMEZIS

Az alapsztori központi figurája a címszereplő Raven (Holló), egy mestertolvaj, aki hajmeresztően arcátlan akcióival rémiszti el és egyszersmind ejti ámulatba Párizs és Európa lakóit az ötvenes évek végén.

ADATOK

KIADÓ
Nordic Games

FEJLESZTŐ
KING Art

MŰFAJ
kalandjáték

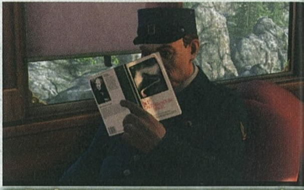
MULTI
nincs

INFO

A játék első része 2013. július 23-án jelent meg, beszerezhető a Steamen 24,99 euróért, ám az ár magában foglalja a másik két (augusztusban és szeptemberben várható) epizódot is.

A bűntett helyszínén hagyott hollótollról elhíresült úri bűnöző karrierjének egy fiatal francia nyomozó, Nicolas Legrand vet véget 1958-ban, aki nemcsak elkapja őt, de le is puffantja. Aztán 1963-ban újabb rablássorozat kezdődik, melynek elkövetője ugyancsak egy-egy hollótollat hagy maga után; a legnagyobb port a legutolsó, szeptemberi tett kavarja, melynek során a British Museumból eltűnik a legendás ikergyémánt, a Szfinx Szeme egyik, ott őrzött fele. A sajtó persze rögtön találgatásba kezd – ki lehet a „Holló örököse", aki amúgy sokkal piszkosabb munkát végez, mint elődje, hiszen öt sebesült ember az esetek kárvallottja. Az ügy felgöngyölítését ismét Legrand-ra bízzák, akinek első feladata az, hogy a másik drágakövet kísérje el biztonságban Kairóba, az Orient Expresszen.

Ha most a kedves olvasó azt gondolja, hogy az általunk irányított figura az agilis detektív lesz, nagyot téved. Ez a játék első csavarja: főhősünk ugyanis egy svájci rendőrőrmester,

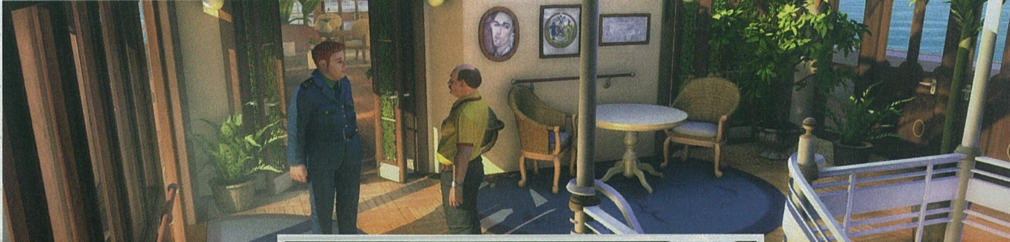


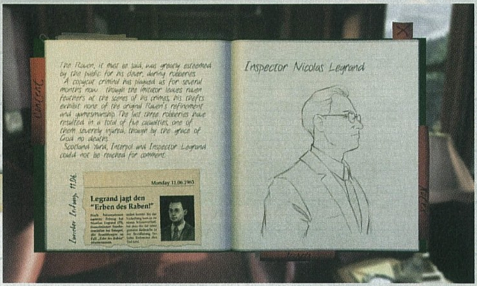
Az alkotók Agatha Christie iránti rajongása rengeteg apró utalásban köszön vissza ránk

Anton Jacob Zellner, aki amolyan nyugdíjazása előtti „jutalomjátékként" kiharcolja főnökeinél, hogy ő legyen az a hatósági közeg, aki védőőrizetet biztosít az országon átrobogó vonaton a felügyelőnek és értékes csomagjának. Zellner pályafutása utolsó nagy lehetőségének tekinti a megbízást: most megmutathatja, hogy sokkal többre hivatott, hogy van benne elég tehetség és spiritusz akár komolyabb bűnügyek felgöngyölítésére is. Nem is sejti, hogy hamarosan valóban szükség lesz minderre, és hogy élete micsoda fordulatot vesz...

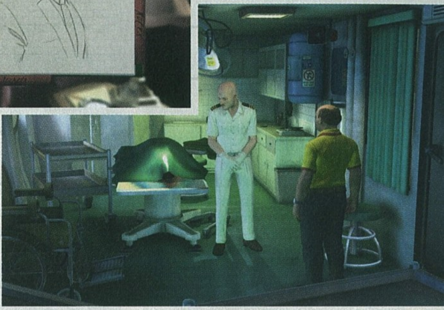
Az már a játék első perceiben nyilvánvalóvá válik minden Christie-rajongó számára, hogy a német fejlesztők Poirot mesterről mintázták a köpcös, joviális őrmester figuráját, aki bár nem annyira piperkőc, mint a belga szuperszimat, és bajusza sem olyan pompás, ám a kis szürke agysejtek tornáztatásában nem marad el tőle. A párhuzam kicsit zavarba is ejtő, hiszen a felületes szemlélő könnyen összetéveszthetné a Ravent és a Gyilkosság az Orient Expresszen című örök klasszikust – itt sem lesz más dolgunk, mint sétálgatni a szerelvényen, beszélgetni az emberekkel és megpróbálni egymás mellé illeszteni a kirakós darabjait. Ráadásul a fejlesztők egy újabb, bár kézenfekvő sróffal múzsájukat is felcsempészték a vonatra: az egyik utas

Ugyan már, hát ki mondta azt a badarságot, hogy munka közben nem lehet finoman hódolni a gyengébbik nemnek. Hölgyem, csatlakozhatom egy italra?





A játék 3D-s megvalósítása példaértékű lehet bármelyik kalandjáték-fejlesztő számára!



nem más, mint Lady Clarissa Westmacott, a kor neves krimiírónője, akinek maga Zellner őrmester is nagy rajongója – gondolom nem árulok el vele nagy titkot, hogy a hölgy Agatha Christie alteregója, nemcsak külsejében, de életrajzi elemeiben is (ilyen például a régészethez fűződő viszonya, de neve is, ugyanis a krimikirálynő első műveit Mary Westmacott néven jelentette meg, egyik keresztneve pedig Clarissa volt), sőt művei is Christie-parafrázisok (Little Indians, Murder in Egypt, Death on Rails). Íme, egy újabb bizonyíték az említett hommage-ra – és nem az utolsó, hiszen a játék második felét már egy hajón töltjük, útban Kairó felé, és az ottani események a Halál a Níluson legjobb pillanatait idézik, ám más művek is be-bevillannak egy-egy motívum erejéig. A KING Art szakijai láthatólag nagy örömmel lubickoltak a lehetőségben, jómagam pedig ugyanilyen örömmel fedeztem fel az újabb és újabb nyílt, vagy éppen rejtett utalásokat.

Végre egy kalandjáték, amiben negatívumot csak nagyítóval találni. Tűkön ülve várjuk a folytatást!

NEM CSALÁS, NEM ÁMÍTÁS

Szerencsére örömünket tovább fokozza a remek hangulat: a Raven zenében, grafikában, animációban, történetvezetésben, narrációban egyaránt maximálisan teljesít, nehéz fogást találni rajta. A King Art nem először bizonyítja be, hogy lehet 3D-ben is élvezetes kalandjátékot készíteni, csak megfelelő tehetség kell hozzá. A játék karakterei egytől-egyig hiteles figurák, ráadásul remek angol szinkront is kaptak. Ha pedig hitelesség, akkor az animációt külön ki kell emelnem: főhősünk például nem vág zsebre egy egész vonatot – ha nagyobb tárggyal kell közlekednie, azt a kezébe fogja, és ha valamivel eközben interakciózni kell, a holmit akkurátusan leteszi maga mellé. Ugyanilyen gondos „kezelésben" részesültek a környezet interaktív elemei: ha egy adott pontnak a megvizsgálás után már nem lesz jelentősége, inaktívvá válik, így tudni lehet, hogy ami még „él", azzal dolgunk lesz. A dialógusok épp így életszagúak: bár viszonylag sokat kell dumálni (ami ugye egy nyomozós kalandjátéktól nem meglepő), de a párbeszédek felépítése logikus és lényegre törő, és maguk a megjelenő kérdések is az őrmester saját gondolatait tükrözik, az általa vezetett napló pedig szintén személyes amellett, hogy összeszedettségével nekünk is segít úgy az immerzióban, mint magában a játékban.

Apropó segítség: ha valamibe picit (de tényleg picit) bele akarnék kötni, az nem is a fősztorihoz kapcsolódik. A srácok ugyanis elrejtettek pár mellékszálat is a játékban (az első etapban például egy ellopott erszényt kell megtalálnunk és kinyitni egy bezárt ajtót), teljesítésükért pluszpontokat kapunk, a kaland végén pedig ennek alapján kiértékeli teljesítményünket a program. Nos, én az „amatőr detektív" rangot értem el, és nem tudom, hogy mit mulasztottam el, hiszen semmiféle infó nincs arra vonatkozóan, hogy összesen hány pontot lehet elérni, és miért járnak a plusz „pacsik". Apró tüske, de hát a maximalizmusom és a büszkeségem, ugye...

TRAGÉDIA HÁROM FELVONÁSBAN

És ha már próbálok csomót keresni a kákán, azt is meg kell jegyeznem, hogy a játék nagy gondot nem fog okozni a műfaj híveinek. Alapvetően csak tárgygyűjtés és -kombinálás van (plusz két, leginkább ügyességet igénylő minijáték), és mivel a helyszínek kicsik és a cuccokból sincs sok, maximum a rengeteg mászkálás és (ha nem akarod az interaktív pontok felvillantásával az emlegetett pontszámot csökkenteni) a pixelvadászat hátráltat az előrejutásban. Persze ez sem akkora gond, lévén az első végigjátszás akár 5-6 órát is igénybe vehet, ami egy epizodikus, három részre vágott kalandtól szép teljesítmény. És különben is: a lényeg a fentebb taglalt, remek hangulat, amivel tényleg nincs hiba – és amelyre a legfőbb bizonyíték ismét az, hogy igazán mérges csak azért vagyok a készítőkre, mert megint egy irgalmatlanul nagy cliffhangerrel zárták Zellner őrmester és a Holló történetét, márpedig ez csak akkor következik be, ha valóban beszippantja a játék az emberfiát. Szerencsére a folytatás augusztus 27-én érkezik, így sokat nem kell kibőjtölnünk – a kedves olvasó pedig addig végig is játszhatja az első részt, amit tényleg jó szívvel ajánlok mindenkinek. Főhajtás!

ÉRTÉKELÉS

KREDENC

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB VGA (DX9.0c, Pixel Shader 3.0), 3,7 GB HDD

Méltó tisztelgés a krimi királynője előtt, nagyszerű tálalásban. Christie- és kalandjáték-rajongók számára egyaránt kihagyhatatlan alkotás!.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO

Kiváló grafika, animáció és szinkron, igazi klasszikus krimi hangulat, jól átgondolt mechanika.

KONTRA

A kihívás nem túl nagy, a sztori ismert elemekből építkezik, és a játék jól titkolja, hogyan tudod maximálisan teljesíteni...

90%

CastleStorm

[ÍRTA TIKA] *Hebehurgya király, feltaláló szerzetes, birkák, vad vikingek és egy mindenre elszánt hős, aki nem kíméli a saját és néha mások életét sem (posztumusz elnézés jár minden katonámnak, aki a hátába állított dárdával végezte; bocs srácok, a katapult veszélyes fegyver!). Tower defense stílusban ilyet még nem láttunk, az biztos...*

Az elsősorban konzolos fejlesztőként, és azon belül is a flipperekről elhíresült budapesti fejlesztőcsapat nagy és kemény fába vágta a fejszéjét, amikor a népszerű flash/android alapú játékok (Age of War, Angry Birds, Swords and Soldiers) nyomán elkészítette a saját várvédős, katapultos meséjét. Onnan indulunk, hogy a páncélos vitézek és a vad viking hordák között időtlen idők óta háború dúl, azonban a Béke Istennője két mágikus kristállyal elejét veszi a további torzsalkodásnak. Igen ám, de az emberek kristályának nyoma vész, így aztán sötét ármány és újabb északi hordák ütik fel fejüket a történetünkben, melynek középpontjában Sir Gareth, a Birodalom védelmezője áll. A képi és verbális humorral bőven nyakon öntött hadjáratban már első blikkre kiszúrható, hogy ki a főgenya, ehhez elég lesz egyetlen pillantást vetni Lord Rúfuszra. A középkori hangulatra erősen ráérző fejlesztőket pedig komoly dicséret illeti, hogy nem hanyagolták el a történetmesélést, amely a viking oldalról is folytatódó szállal ezt az egészet egy egységes keretbe foglalja.

A CastleStorm grafikája bájosan színpompás, azonban a külső ne tévesszen meg senkit, a felszín alatt egy kellően komoly rendszer lakozik, ami a fejlesztésekkel és a testre szabható saját vár lehetőségével még a legnagyobb stratégákat is képes hosszan lekötni

ISMERŐS ALAPOK

A játékmenet abból a minden bizonnyal ismerős szituációból indul, hogy két vár áll a pálya szélein katapulttal felszerelve, és mindenféle mókás dolgokat hajigálnak egymásra. A nitróval feltöltött vaddisznó, az ereszkedés utolsó szakaszában aktiválható bélgázhajtómű egy birkán, vagy a célkövető sas bőven kimeríti a fura kategóriát, de természetesen akadnak hagyományos – kődarabokból, dárdákból, tüskés golyóbisokból álló – lövedékek és persze varázserejűek is, mint például az a főzet, ami a sajátjai ellen fordítja az ellenséges katonát. „Mit keresnek ott a katonák?" – kérdezhetnétek. Nos, a lövedékfelhők sűrűjében a megfelelő nyersanyag (étel) felhalmozódása után útnak indíthatunk néhány harcost is, hogy beverjék az ellenfél kapuját. Magasból lecsapó griffmadarak, szamárháton „száguldó" lovagok, íjászok és hasonló teremtmények adják a nem éppen szokványos seregünk gerincét, és ezzel még nincs vége. Van ugyanis egy harmadik réteg, a varázslás, melynek köszönhetően gyógyíthatunk, zúzhatunk és védekezhetünk, ráadásul a várak közti csatatéren kiemelt szerephez jut a főhős is, aki a helyszínre teleportálást követően akciófiguraként (közvetlenül irányítva) veti bele magát a harc sűrűjébe.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
Arcade/Stratégia

MULTI
Van

INFO

A CastleStorm PC-s verziója 2013. július 29-én jelent meg a Steam kínálatában, ára mindössze 10 euró, és a konzolos verzióval ellentétben itt magyar feliratot is kapunk.

UDVARIAS EMBER KOPOGTAT. BUZOGÁNNYAL...

Egy átlagos küldetés addig tart, amíg a szomszéd várat a földdel nem tesszük egyenlővé, vagy a vasalt tölgyfakaput bezúzva el nem hozzuk az ellenfél zászlaját. Mindkét módszer egyszerűnek látszik, ám a megvalósítás korántsem az. A vár szétdúlásánál nemcsak komoly fizikai egyenletek lettek számba véve, hogy garantálják a statikailag pontos modellezést, de az épületben működő kiképzőhelyek és egyéb bónuszokat adó szobák is megjelennek a metszeti képen, tehát azzal is taktikázni kell, hogy a rombolást hol kezdjük el. Minden falat szaggató találat, ami a megfelelő helyen (egy szobába) sújt le, gyengíti az ellenfelünket, illetve ha a derék szomszéd a mi lovagtermünkbe hajítja a kőgolyóját, onnantól mi is szegényebbek leszünk egy kiképzési lehetőséggel. A zászlóért indított általános rohamban pedig nyilvánvalóan a támadóék élén szeretnénk látni a kiteleportálható hősünket, aki van annyira

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÉN ÉS AZ EGÉR

Néha a cikkíró is lehet idióta, például én, mert ugye az első két-három órában a bal SHIFT, bal CTRL (katonák, varázslatok közötti rétegváltás) és a Q-E gombokkal (a lehetőségek közti lapozás) néhányszor beleizzadtam, aztán eszembe jutott, hogy ööö, az egér mire is való? Naná, hogy egyszerűbb szimplán rákattintani a lövedékfajtákra, meg váltani a lehetőségek között...

CSAK PONTOSAN ÉS SZÉPEN

A jól sikerült találatokért (pl. headshot) külön bónuszokat kapunk, de leginkább a Kill Streak mutató feltornászására törekedjünk, azaz láncban, villámgyorsan terítsünk le egymás után öt jómadarat, és akkor 5-6 másodpercig végtelen lőszert kapunk, azonnali újratöltéssel. A lehetőséget nem érdemes elpocsékolni gyalogosokra, én kövekkel szoktam megszórni az ellenfél kastélyát.

VÁRJ, MÍG FELKEL

Minél hatásosabb egy lövedék vagy egy varázslat, annál hosszabb újratöltési időre van szüksége, így aztán egyáltalán nem mindegy, mikor sütjük el őket. A varázsfőzetet például mindig egy combosabb lény megjelenésére tartalékoljuk, a teljes pályát letaroló varázslatot is érdemes talonban tartani, bár az sem hülyeség, ha egy nagyra dobjuk rá, mert a sok kicsiből könnyebben építünk kombókat.

tökös fickó, hogy az arcade-re belőtt irányítással végigzúzza a teljes pályát, de ő meg nem foghatja meg a zászlót, mert.... Mert nem, és kész. Legyen elég annyi, hogy Sir Gareth ugrik, fut, karddal aprít, sőt az íjjal is tud bánni, és elég jól bírja a pofonokat. A játékegyensúly megőrzése érdekében persze vannak kompromisszumok, például az, hogy arra a fél percre, amíg kizavarjuk a legfőbb héroszunkat, a katapult és a többi móka ki van kapcsolva.

FRIENDLY FIRE WILL NOT BE TOLERATED?

Az amúgy is többrétegű játékmenetben rengeteg a csavar, néhány pályán például beszorul a hajítógépbe egy birka, így aztán balliszta nélkül kell nekivágnunk a kalandnak, máskor az amúgy jó fej – vicces halálhörgéseket és egyéb beszólásokat produkáló – katonákon vesz erőt a hasmars, vagy épp sztrájkba lépnek jobb munkakörülményeket és kevesebb baráti tüzet követelve. Apropó baráti tűz, tessék odafigyelni, mire és hogyan lövünk, mert a saját egységeink is sebződnek, ha bekerülnek a szórásba, vagy ha a remek fizikának köszönhetően visszapattan egy lövedék. Amikor éppen nem a saját bakákat lőjük hátba, pontokat kapunk, természetesen minél jobban célzunk, annál többet, és ebből a halomból fejleszthető minden katona, minden várhoz tartozó szoba, varázslat, lövedék, de még a főhős is. A kilenc darab varázslatból és ugyanennyi katonaféléből ráadásul csak ötöt-ötöt vihetünk a harcmezőre, így aztán komoly döntéseket kell meghozni már a küldetés elindítása előtt. Amennyiben maradna még fölös energia, akkor a gép által kreált sablonépítményt is kiválthatjuk egy saját kezűleg összelegózott remekműre, ahol a támpillérek és szobák stratégiailag átgondolt elhelyezése sokat javíthat a túlélésen.

PULYKAGEDDON ÉS DISZNÓTOR...

A Zen Studiosról tudjuk, hogy gyönyörű dolgokat képesek összehozni játéktermi körülmények között (lásd Pinball FX 2) – ez azonban nem flipper. És mégis gyönyörű... A 2D-s, scrollozható, zoomolható felület szinte életre kel, a meseszerű, ötletesen megtervezett pályákon pedig még az apró poénok is ülnek – futballpálya a domboldalon, acsarkodó fák stb. –, ráadásul a minőség valóban kényeztető ezen az árszinten. Élénk színek, ötletesen megkoreografált egységek, látványos becsapódások és remek zene kombinációjából áll össze az ember-viking összecsapás, amibe néha megkergült pulykák,

A várunk toldozgatása-foltozgatása nemcsak szórakoztató, de kifejezetten hasznos is

acsarkodó farkasok és a vaddisznók is beköszönnek. Az átvezető videók persze lényegesen nagyobbat szólnának, ha nemcsak felirat és egy-egy dünnyögés jelezné a kommunikációt, de itt már talán szorította a fejlesztőket a büdzsé is. Ne feledjük, egy 800 MS pontértékű, illetve PC-n tíz eurónyi képéért bezsákolható alkotásról beszélünk. Sarkalatos pont még az irányítás, amit X360-on néhányan túl érzékenynek titulálták – nos, egérrel és billentyűzettel ez is tökéletes. Kell egy kis idő, mire ráérzünk a kombinációkra, mire megtaláljuk az ideális kiosztást és gördülékenyen tudunk váltani a lehetőségek között, de azért gyorsan bele lehet jönni.

SOSEM LESZ VÉGE?

Amikor a vikingek és banditák elfogynak (ami azért nem történik meg túl korán, lévén rengeteg a pálya és sokféle játéklehetőség adódik), nos, utána még bőven van puskapor a játékban, ugyanis találunk itt egy komoly többjátékos részt is. A Csata, Túlélő és Hős Túlélő játékmód-elnevezések önmagukért beszélnek, utóbbi kettőnél végeláthatatlan hullámokban egyre nagyobb szintű ellenfél özönlik be a pályára, tehát jól fel kell kötni az alsóneműt. S mindez működik külön helyi (ez az osztott képernyős buli, vélhetőleg csak X360 kontrollerrel hajlandó kommunikálni, mert az utánzattal meg se mukkant) és hálózati megoldásban, sőt, utóbbi rangsorolós őrület. No és akkor mi az, ami még hiányzik? Gyakorlatilag semmi! A rokonszenves magyar csapat megtalálta az arany középutat a műfajban, ahol akció, stratégia és persze a katapultozás találkozik, ráadásul mindezt gyakorlatilag gombokért árulják.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600/Radeon 9800/HD2000 VGA, 1 GB HDD

Egy konzolos portra voltam felkészülve, és szó szerint letaglózott a minőség. Addiktív, aljas kis cucc ez, ami a humorával, összetettségével könnyen bekebelezi a játékost. Kötelező vétel!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Remek hangulat, ügyesen összemixelt ötletek, kiváló szavatosság, kellemes látvány és jó zene.

KONTRA

A szinkronhangok hiánya fájó, ha már kötözködni kell, és a küldetésekben érződik néhol az ismétlő jelleg.

90%

Ha már meguntátok, hogy a falak mögül lövöldöztök, akkor foghatjátok a főhőst és kimerészkedhettek vele a terepre, ahol aztán szemtől szembe lehet aprítani a mindenféle ellenséges katonákat és jószágokat

EGYEDÜL A VILÁG ELLEN

A főhős kipakolása azokon a pályákon jó ötlet, ahol a zászlót akarjuk elvinni, vagy olyan feladatokat kapunk (pl. bányaelfoglalás), ahol fedezni kell a saját erőket. Az irányítás meglehetősen egyszerű, jobbra-balra mozogni az A-D-vel lehet, ugrás és pajzs a W, illetve a D, az egérrel támadsz (a jobb gomb a charge), a baloldali SHIFT-tel pedig nyilazol. A támadásnál az ütemérzéken van a hangsúly.

MIT FEJLESSZEK FEJVESZTVE?

A kastélyfejlesztésnél az Építész szoba (növeli a falak ellenállását), valamint a Királyi Lobogó (az újratöltési időt csökkenti) kapott prioritást nálam. Az alapegységek csak ágyútöltelékek, helyettük inkább a „légierőre" és a saját hős feltápolására koncentráltam. A lövedékek közül az alapdárdát mindenképp hagyjuk meg, és fontos, hogy használjatok két erős kötörő képességű cuccot.

NÉHÁNY EVIDENCIA

A katonák nem tudják támadni az ellenséges várat, csak a kaput, és a főhős sem rúghatja szét az erődítmények. A gyalogságunk támadása közben a C-t megnyomva adható ki a „fekszik" parancs, így kikerülhetik a lövedékeket. Az ellenség golyóit (ez kicsit félreérthető, szóval a spéci lövedékeit) ki tudjuk lőni, és az ellenség is képes lepörkölni a mieinket, bár ez azért ritka...

ALAPTAKTIKA

Építünk egy szép várat, kelet felé néző börtönblokkal, kincstárral és edzőteremmel, minden mást hátulra bezsuppolva, mert az előbbi hármasért nem kár. Amennyiben gyalogosrohamot indítanánk, én a kőgólemeket javaslom, némi áldással (gyógyítás), majd a szent pajzzsal (pár másodperces sebezhetetlenség), mindezt végül a védelmező szellemmel (teljes tarolás spell) megkoronázva.

HADD MESÉLJEM EL AZ ÉLETEM!

TALES OF XILLIA™

[ÍRTA CHOCHO] **A japán szerepjátékok még mindig távol állnak az európai ízléstől, de ez nem jelenti azt, hogy hanyagolnunk kellene a stílust. Főleg nem akkor, ha olyan alkotásokról van szó, mint a Tales of Xillia, mely két év késéssel ugyan, de végre hozzánk is elért.**

Japánban minden más, szokták mondani, és ez igaz a szerepjátékokra is. Míg nálunk az a menő, ha egy RPG-ben hatalmas a bejárható terület, és még az olyan döntéseink is, mint hogy szívecskés vagy kiskutyás alsógatyát vesz fel a karakter reggel, befolyásolják a program virtuális világát, addig a felkelő nap országában az RPG-k még mindig a Dragon Quest és a Final Fantasy által lefektetett alapokon nyugszanak. Tudjátok, csapat alapú játékmenet, nyálas melodrámába forduló sztori, körökre osztott harcrendszer, és persze nagymellű manga cicababák tömkelege, akiket legtöbbször csak a hajuk színe alapján lehet megkülönböztetni. Ezer és egymillió hasonló játék jelent már meg PS3-ra, de a Tales-sorozatot mindig nagy médiafigyelem kíséri, mert egyrészt valósidejű harcrendszerrel rendelkezik, másrészt az újabb epizódok rendre kiemelkedő alkotások lettek – tehát még nem érte utol a szériát a Final Fantasy-átok.

MESE-MESE-MESKETE

Kétezer évvel ezelőtt Maxwell, a négy elem uraként tisztelt istenség kettévágta a világot, így most Rieze Maxia és Elenpios különböző létsíkokat alkotnak. A játék helyszíneként szolgáló Rieze Maxia lakói a környezetükkel hatékony szimbiózisban élnek, azaz a technikailag fejlett emberek, a sötét rengetegek mélyén tanyázó szörnyek és a természetfeletti erőket birtokló szellemek egész jól megvannak egymással. Csakhogy az emberiség sosem arról volt híres, hogy huzamosabb ideig élne békében: a bolygó felügyeletéért két erős birodalom küzd, és már csak egy szikra kell a véres háború kirobbanásához. E két nemzet sorsa gabalyodik össze, amikor a 15 éves orvostanhallgató, Jude találkozik a gyönyörű, de pöttyet kihívóan öltözködő 20 éves Millával. Együtt hamar kiderítik, hogy az ügyeletes rosszfiúk egy világpusztító szuperfegyver megépítésén ügyködnek, mely, ha beüzemelik, sok ember számára megoldja az őszülés miatti aggodalom kérdését. Hőseink természetesen összefognak a gonoszok ellen, és megkezdődik a Tales of Xillia lenyűgöző utazása, tengereken, hegyeken, földeken és erdőkön át.

Egyszerűnek hangzik, nemde? Hát távolról sem az. A Tales of Xillia tele van fordulatokkal és meglepetésekkel, melyek egy egész gazdag univerzumot tárnak fel a játékos előtt. Mivel klasszikus JRPG-ről van szó, ezért nagy szabadságot nem várhatunk, a sztori meglehetősen lineáris, és újra nekifutni sincs sok értelme, hacsak nem szeretnénk megismerni a két főszereplőt egy kicsit közelebbről. Míg ugyanis a legtöbb RPG karaktergenerálással nyit, addig a Tales of Xillia elején választanunk kell, hogy a kissé neurotikus és szétszórt Jude, vagy a mindig kemény, szexis, de azért lágyszívű Milla legyen-e a főbb karakterünk. Bár a játék 80 százalékát együtt tölti a két, egymástól eléggé különböző jellemű hős, lesznek rövid szakaszok, amikor valamiért elszeparálódnak egymástól, és ilyenkor csak az általunk preferált szereplő történetét ismerhetjük meg. Jó tanács: első végigjátszásra válasszátok Millát, így a játék vége felé ér majd egy, a szokottnál is nagyobb meglepetés!

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai Studios

FEJLESZTŐ
Namco Tales Studios

MŰFAJ
JRPG

MULTI
nincs

INFO

A Tales of Xillia 2011-ben jelent meg Japánban, Európában és az USA-ban pedig 2013. augusztus 9. óta kapható, kizárólag PlayStation 3 platformra. Várhatóan 2014-ben érkezik a második epizód.

CSAPATBAN SZÉP AZ ÉLET

A Tales of Xillia sztorija távolról sem olyan klisés, mint a legtöbb JRPG-jé, de mégis a játékmenet az, ami kiemeli a programot a hasonló címek tengeréből. A harcrendszer ugyebár valósidejű, legnagyobb újítása pedig az, hogy bármikor összefűzhetünk két karaktert, hogy közös speciális támadásokat előadva nagyobbat sebezzenek és látványos kombókat mutassanak be. Érdekes megoldás ez egy JRPG-től, és akkor még nem esett szó arról a furcsa húzásról, hogy a Tales of Xilliában nincsenek hagyományos értelemben vett kasztok. Minden karakter kiléphet a szerepéből, azaz a gyógyító is kardot ragadhat, a zsivány is megtanulhatja a varázslás fortélyait, az igazi ász, Milla pedig még idézni is tud, nehogy ráunjunk a képernyőn táncoló, folytonos fénykavalkádra. Eleinte kissé kaotikusnak tűnhet a rendszer, főleg,

> **A Tales of Xillia a JRPG-kkel ismerkedőnek talán még túl nagy falat, de a „veteránok” mindenképpen tegyenek vele egy próbát**

A legtöbb japán szerepjátékkal szemben a Xillia harcrendszere valós idejű, ami kifejezetten üdítő

KÉT ÉVVEL A MESE UTÁN…

A cikkben többször utaltunk rá, hogy a Tales of Xillia nem teljesen új játék, hisz Japánban 2011. szeptember 8. óta kapható. Ott a Tales-sorozatnak nagyon komoly hagyománya van, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a Xilliából az első nap elkelt félmillió példány, annak dacára, hogy kizárólag PlayStation 3-ra érhető el. Az angol változat elkészítése sokáig nem is szerepelt a Namco tervei között, míg végül 2012 januárjában, Twitteren jött a bejelentés, hogy nekiesnek a fordításnak. A munka több mint egy teljes évet ölelt fel, de legalább elmondható, hogy meglett a gyümölcse: a Tales of Xillia fordítása elsőrangú, csak a szinkronhangokat nem sikerült eltalálni. Ne gondoljátok azonban, hogy ez a hatalmas siker nem hozta meg a gyümölcsét: Japánban még idén év végén meg fog jelenni a Tales of Xillia 2, mely a hosszú sorozat történetének második közvetlen folytatása lesz. Szerencsére a Namco ezúttal tudatosan készül az angol nyelvű premierre, és már be is jelentették, hogy dolgoznak a fordításon, így Európában és Amerikában valamikor jövőre jelenik meg a második Xillia-játék. A programról már most nagyon sok hivatalos információ olvasható az interneten, többek között, hogy visszatérnek benne az első rész legfontosabb karakterei, illetve hogy a játék végén nyitva maradt történetszálak is mind elvarrásra kerülnek. Sajnálatos viszont, hogy a Tales of Xillia 2 elődjéhez hasonlóan kizárólag PS3-ra fog megjelenni, szóval a PC-s és xboxos olvasók ezúttal is kimaradnak a jóból.

Hiába beszélünk egy eredetileg 2011-es játékról, a látvány még most is bőven megállja a helyét PS3-on

ha megszoktuk, hogy egy játék fogja a kezünket, de amint belejövünk (úgy a sztori negyede környékén), már kényelmesen manőverezünk az áttekinthetetlennek tűnő menük között.

A fejlődés is a játékmenet szabadságfaktorának megfelelően lett megalkotva. Akárcsak a Final Fantasy XIII-ban, itt is egy nyitott képességfával találkozunk, melyen a skillek pókhálószerűen rendeződnek el. A képességek feloldása egyre teljesebbé teszi a háló ágait, és ha befejeztünk egy trapéz alakú szegmenst, kapunk egy passzív képességet vagy egy új támadást. Amennyiben pedig körbeér a háló, újabb réteg nyílik meg, még hatékonyabb skillekkel. Fontos azonban tudni, hogy csak korlátozott lépésszámmal manőverezhetünk ezek között, azaz jó előre ajánlott eldöntenünk, hogy melyik szereplő miben legyen a legjobb. Tapasztalataim szerint egyébként nem nagyon lehet elrontani a karaktert, úgyhogy nyugodtan tessék kísérletezni! A fejlődés kulcsa a tapasztalati pontok és a városokban található ládák tartalmának menedzselése. A lootolás a lineáris játékrendszer ellenére is hangsúlyos a Tales of Xilliában, a szereplők pedig a legapróbb részletekig testre szabhatók, szóval, aki szereti öltöztetni a karaktereket, élvezni fogja a játékkal töltött időt.

Vajon mennyire kell erősnek lenni ahhoz, hogy egy támadás hatására gomba nőjön ki az ellenfélből?

MESESZÉP

A Tales of Xillia eredetileg 2011-ben jelent meg (a késés okáról a mellékelt szövegdobozban olvashatsz részleteket), így nem várható el tőle, hogy a 2013-as sztenderdeknek is megfeleljen – főleg nem úgy, hogy lekéste az egészen döbbenetes látványvilággal megáldott Ni No Kuni megjelenését. Mégis azt kell mondanom, hogy a játék még ma is jól mutat, egyáltalán nem látszik rajta, hogy már két éve kiadták Japánban. A karakterek ugyan nem a legrészletesebbek, és az arcmozgás is lehetne jobb, de a látvány roppant hangulatos, a helyszínek pedig remekül kombinálják a szokásos fantasyklisét a szigetországban is kedvelt steampunk megoldásokkal. Ha megfelelő kifejezéssel szeretnénk leírni az egész Tales of Xilliát, egy szóval tehetünk igazságot: szép. Szépek a színek, szépek az animációk, szépek a városok. Szép a zene, szépek az átvezető anime-jelenetek, és szépek a menük is. Egyedül az angol szinkronnal nem lehetünk maradéktalanul

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

A Tales of Xillia egy jó játék, ami remekül kamatoztatja a JRPG stílus sajátosságait. Egyedüli negatívuma abban rejlik, hogy rétegjáték lévén csak kevés olvasónak merjük tiszta szívből ajánlani a vásárlást.

GRAFIKA:	80%
HANG:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	83%

PRO

Igényes tálalás, érdekes harcrendszer, jópofa sztori és sok-sok óra tiszta szórakozás, egyenesen a felkelő nap országából.

KONTRA

Az angol szinkron sajnos nem sikerült a legjobbra, és tény, hogy ha valaki JRPG alapozás nélkül kezd neki, sohasem jön rá, hogy miért szeretik annyian ezt a műfajt.

80%

Az biztos, hogy extra magas szint, mikor már nem állsz a földön, hanem lebegsz felette

megelégedve, a színészek nem élik bele magukat eléggé a szerepükbe, de hallottunk már ennél rosszabbat is. Technikai téren a játék megfelelő szinten áll, nem találkoztam bugokkal vagy szaggatással, de a látótávolság néha elég érdekesen viselkedik, a városokban sokszor a szemünk láttára rajzolódnak ki a küldetéseket adó NPC-k és egyéb tereptárgyak.

KINEK MESÉLJEN?

A Tales of Xillia értékelése talán magasabb, mint gondoltátok volna, de tévedés lenne azt hinni, hogy mindenki számára bátran ajánlható szerepjátékról van szó. Akik újak a JRPG-k világában, nehezen fogják megérteni a Xilliát, és az indokolatlanul nehéz szakaszok is könnyen elvehetik a kedvüket. Sajnos a stílussal való megismerkedésre nem ez a legjobb alany, ám ha valaki már sok japán RPG-t látott, szeretni és élvezni fogja a Namco Bandai programját. A sztori egész kellemes (bár a karakterek többsége sajnos fájóan unalmas), a grafika szép, a játékélmény pedig elfeledteti az emberrel, hogy hány órája ül a PlayStation előtt. Ha pedig eljutunk a végkifejlethez, üvöltve követeljük majd a folytatást, mely szerencsére szintén meg fog jelenni Európában és az Egyesült Államokban. Addig is van mit bepótolni, hisz a sorozat 1995 óta fut, 13 főbb epizódot élt meg, illetve kapott ezer mellékágat mindenféle platformra.

Jak and Daxter TRILOGY

[ÍRTA CHOCHO] **A világnak nem volt szüksége a Hitman és a Tomb Raider HD-csomagra, de a Jak & Daxter PS3-as felújítása kivételesen megérte a befektetést. A pakk immár PS Vitára is elérhető, ám sajnos hagy kívánnivalókat maga után.**

Sokan hajlamosak elfelejteni, hogy a Naughty Dog nem az Uncharteddel kezdte az ipart. Persze, a csúcsra kétségkívül Nathan Drake történetével jutottak, és a PS3-exkluzív kalandtrilógia adta kezükbe a zseniális The Last of Us elkészítésének lehetőségét is. Ám még mielőtt komolyabb vizekre eveztek volna, gyerekeknek is ajánlható játékokat készítettek PS1-2-re. Gondolom most az idősebb olvasók egyszerre sóhajtanak fel, hogy ej, be rég is volt a jó öreg Crash-sorozat! Merthogy Jak és Daxter után valahogy nem sírnak olyan sokan.

BANJOO ÉS... JA, VÁRJ!

Ez persze valahol érthető: a négy főbb részt megélt, a PS2-érát meghatározó Jak & Daxter-széria tulajdonképpen afféle átmenetnek számít a csapat életében, hisz egyfelől gyermekded és humoros népesítik be. Jak, az elfszerű főhős és barátja, Daxter, aki a játék elején véletlenül túlméretezett rágcsálóvá változik, itt még csak botcsinálta duót alkot, amely egészen véletlenül keveredik kalandokba. Ezzel szemben a Jak II-ben Jak egy börtönt megjárt keményfiú, akin a sitten mindenféle brutális kísérleteket végeztek – az eredmény egy megállíthatatlan, bosszúszomjas hős, aki immár egy disztópikus világban lopkod járműveket, pofozkodik a rendőrállam agymosott őreivel, és ha eldurvul a szitu, átalakul Dark Jakké, akihez képest Hulk egy finom úriembernek tűnik. Kontrasztos váltás? Az bizony, és akkor a harmadik, már-már posztapokaliptikus Jak 3-ról még nem is beszéltünk. Nem túl koherens trilógiáról van tehát szó, ám ez nem feltétlenül probléma, sőt, az állandó váltás végső soron előnyére vált a sorozatnak, ráadásul jól reprezentálja a Naughty Dog

Ha még nem játszottál a sorozattal, de rendelkezel PS Vitával, akkor még a hibák ellenére is érdemes kipróbálnod a trilógiát!

programokról van szó, másrészt viszont lerí róluk a kísérletezési kedv, na meg a tény, hogy a komisz kutyakölykök is érett ebekké váltak az évek folyamán, akiket a tiszta szórakozáson túl más dolgok is érdekelni kezdtek. Ennél jobb magyarázatot legalábbis nem találok az első két Jak-játék közti hangulati különbségekre. Bár mindhárom rész akció-platformernek minősül, melyekben nagy hangsúlyt fektettek a felfedezésre, az első, Jak & Daxter: The Precursor Legacy című rész még egy gyaloggalopp-mászkálós játék, melyben a nagy terepet cuki ellenfelek és szeretni valóan dilinyós falubeliek átalakulását. Mindemellett azért nem kell véresen komoly sztorit vagy játékélményt várni: a második és harmadik részben megjelenő járművek és lőfegyverek ellenére is vicces, könnyed szórakozásban lehet részünk.

NINCS VITA!

A Jak & Daxter Trilogy eleinte csak PS3-ra volt elérhető, de most már Vitára is megvásárolható, és bár a legtöbb egy az egyben átirat rendben szokott lenni, sajnos a feladattal megbízott Mass Media nem végzett makulátlan munkát. Az még hagyján, hogy mindhárom Jak-rész hajlamos akadozni, és hogy az fps-érték a legjobb pillanatokban sem megy 30 fölé, de hogy még a játékélményt tönkre vágó programhibák is rendszeresek legyenek bennük, az megbocsáthatatlan. A Jak & Daxterben sokszor előfordult, hogy Jak mozgásanimációja „beragadt", így hősünk csak oldalazva tudott közlekedni, a Jak II-ben és a Jak 3-ban pedig szinte méterenként megesett, hogy a kamera belső nézetbe váltott, és esze ágában sem volt újra kívülről mutatni a szereplőket. Kellemetlen továbbá, hogy a hangok és a zene elég torzan szól, főleg a Jak & Daxter esetében – a végén már le kellett venni a PS Vita hangját, hogy elkerüljük a fejfájást.

Ezek persze nem olyan sarkalatos hibák, amiket egy folt ne tehetne helyre, de jobb lett volna még visszatartani a játékot a premiertől, hogy csiszoltabb eredményt kapjunk. Ha azonban félretesszük a technikai hiányosságokat, na meg a játékok korából adódó furcsa kamerakezelést és irányítást, még így is egy elég klassz csomag a Trilogy – bár azért mi erősen ajánljuk, hogy ha van rá lehetőségetek, a PS3-as HD-kiadást vásároljátok meg, mert az már most is pazarul működik, és nem kell várni a bizonytalan foltozásra.

A Jak and Daxter trilógia során nemcsak a játékmenet ment át jelentős változáson, de maga a főszereplő is, aki egy idő után képes átalakulni Dark Jakké is.

A játék ugyan jól fest PS Vitán, de egyik rész sem aknázza ki a hardver valódi képességeit.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Naughty Dog/ Mass Media

MŰFAJ
akció-platformer

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

A The Jak & Daxter Trilogy PS Vitás változata egyrészt nem hibátlan, másrészt kicsit elavultnak hathat a sok látványos cím után.

GRAFIKA:	60%
HANG:	60%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

PRO

Három játék egy áráért, ráadásul elég változatos hangulatban és stílusban prezentálva – nosztalgiázóknak és Naughty Dog fanatikusoknak kiváló ajánlat!

KONTRA

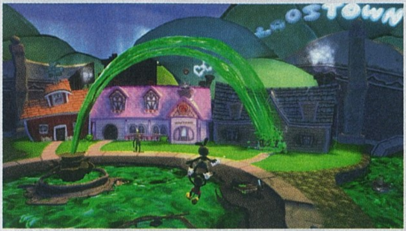
Sajnos az átirat hibáktól szenved, és a játékok sem öregedtek olyan jól. PS3-on klassz volt a Trilogy, Vitán mi még várnánk egy-két javítást.

68%

Epic Mickey 2:
THE POWER OF TWO

[ÍRTA **CHOCHO**] **Az Epic Mickey 2-t Vitára is elkészíttette a Disney, és bár ez lehetne jó hír is, sajnos most sem kaptunk többet egy átlagos átiratnál. Ez pedig nagy gond, mert a The Power of Two már tavaly év végén is uncsi volt, és ezen a PS Vitás megjelenés sem változtat.**

Az Epic Mickey 2-re nem véletlenül nem emlékszik senki: ha akadt ötlettelen és együgyű folytatás a tavalyi esztendőben, akkor az mindenképp Warren Spector eszelős mesekalandja volt, mely sem hosszan lekötni, sem szórakoztatni nem tudta a játékosokat. Bár azt hittem, az év végi számban közölt tesztemmel véget ért a kálváriám, és Mickey Mouse-zal töltött estéimre pontot tett a 65%-os értékelés, sajnos befutott a PS Vitás változat, mert a Disney-nél még mindig vannak, akik hisznek benne, hogy a The Power of Two-t megéri erőltetni.



Az Epic Mickey 2 látványvilága sokkal jobban áll a Vitának, mint a PC-s és nagykonzolos verzióknak

AMI A RÉGI

Már itt a teszt elején muszáj leszögezni, hogy az Epic Mickey 2: The Power of Two a Sony kézi konzolján is ugyanaz az unalmas, fárasztó és önismétlő játék, amit a többi platformon megismertünk. Ugyan csábít a gondolat, hogy ennyiben hagyjam a dolgot, van egy fontos különbség az asztali platformok és a handheld masinák között. Míg előbbiekre jórészt olyan játékokat adnak ki, amik hosszú ideig próbálják lekötni az embert, addig egy hordozható gép esetében számolni kell az eshetőséggel, hogy a játékos csak napi 1-1 órán át foglalkozik a programmal, amíg beér a munkahelyére vagy az iskolába. Ha rövid etapokban adagoljuk, az Epic Mickey 2 még szórakoztató is lehet, monotonitása pedig segít, hogy mindig tisztában legyünk vele, mit kell csinálni.

Az Epic Mickey 2 PS Vitán sem egy kiemelkedő játék, de a kézi kütyün valahogy elviselhetőbb a játékmenet monotonitása.

Aki egyébként részletesebb ismertetésre vágyik, annak legyen elég annyi, hogy a The Power of Two-ban Mickey és Oswald közös erővel igyekeznek újrapingálni Cartoon Wasteland nem épp hívogató világát. A kooperatív játék eddig csak osztott képernyőn volt elérhető, de PS Vitán ez nyilván nem megoldható, így a fejlesztők is vették a fáradságot és leprogramozták a PSN-es multit. Ha van olyan barátunk, akinek szintén van PS Vitája és Epic Mickey 2-je, egész jól fogunk szórakozni. Ellenkező esetben viszont marad az alapjáték dilemmája, azaz Oswaldot a tragikus mesterséges intelligencia irányítja majd, garantálva, hogy a végigjátszás végére gazdagabbak legyünk pár ősz hajszállal – és ezen még a Vita sajátos megoldásai sem javítanak.

EPIKUS VITA

Mert bizony nem véletlenül vártunk ilyen sokat az átiratra, a Disney-nél szerettek volna rendes portot készíteni, ami kihasználja a PS Vita képességeit. A sebesség és a grafika rendben van, a játék csak nagy ritkán szaggat be. Mivel a gép egy hatalmas érintőkijelzővel van felszerelve, ezért ha akarjuk, akár az ujjunkkal is pingálhatunk, sőt Oswaldot is terelgethetjük a mancsunkkal, bár ez nem sokat ér az ostoba nyúl hülyeségei ellen. Egy bökkenő van csupán: a kézi maszatolás egyáltalán nem precíz, így hamar fel fogunk hagyni vele, azon kevés alkalmakkor pedig, amikor a játék kötelez rá, hogy manuálisan avatkozzunk be a történésekbe, hamar felmegy az agyvizünk, amiért Mickey sosem azt teszi, amit kérünk tőle. Kivételt képez a buborékok kipukkasztása, az ellenfelek kijelölése a támadások előtt, illetve a giroszkóp használata versenyzéskor, de talán mondanom sem kell, hogy ez még így sem elég az üdvösséghez. Hiába, a PS Vitás Epic Mickey 2 egy tipikus piac diktálta konverzió, mely az elmúlt félévnyi munka ellenére sem tudott élni a kézi konzol lehetőségeivel. Nem úgy, mint a 3DS-es Power of Illusion, mely ugyan nem olyan színes-szagos, mint a The Power of Two, mégis jobb játék.

A kooperatív mód jó dolog, de vajon találsz-e még egy embert a közeledben, akinek meglesz a játék...?

MIKI MANÓ, SEGÍTS NEKÜNK!

Az Epic Mickey 2 tehát nem sikerült jobban PS Vitán, mint PC-n, igaz, kis szeletekben adagolva legalább nem idegesíti fel a játékost. Ajánlani legfeljebb azoknak a Vita-tulajoknak merem, akik sosem találkoztak a többi változattal, és rajonganak Walt Disney klasszikus karaktereiért – ők már csak a milió miatt is mosolyogva fognak bolyongani Warren Spector torz univerzumában. Gyerekeknek és keményvonalas gamereknek viszont jobb lesz az élet Mickey Mouse nélkül, mert a Junction Point terméke sajnos nem lép túl az olcsó középszeren...

ADATOK

KIADÓ
Disney Int.

FEJLESZTŐ
Junction Point Studios / Blitz Games Studios

MŰFAJ
platfomer

MULTI
2 fős co-op (wifi)

ÉRTÉKELÉS

Az Epic Mickey 2 sajnos PS Vitán sem egy jó játék. Egyedüli előnye, hogy úgysem akarunk vele több órát játszani egy ültő helyünkben, és ez kézi konzolon eleve megoldott dilemma.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Látványos grafika, PS Vitán nagyon jól néz ki Cartoon Wasteland kopott világa. Illetve akad pár PS Vitás funkció...

KONTRA

... melyek viszont nem igazán úgy működnek, ahogy kellene. Na meg tény: az Epic Mickey 2 még mindig egy fájóan átlagos játék.

60%

TINY THIEF

[ÍRTA MO] Megérkezett az Angry Birdsszel szárnyaló Rovio újabb nagy dobása – igaz, ezúttal messzire kerültek a tőlük megszokott, fizikára épülő műfajtól.

A 5 Ants szakembereivel karöltve ugyanis most egy nagyon aranyos és hangulatos point and click kalandjátékkal örvendeztetik meg a mobiljátékosokat, melyben a fő hangsúly a lopakodáson és az agyunk tornáztatásán van. A játékban egy leleményes tolvaj bőrébe bújva kell különböző fejtörőket megoldanunk, elrejtett tárgyakat megkeresnünk, de emellett jó pár ügyességi feladat is vár ránk a középkori környezetbe helyezett sztoriban. Az első néhány pofonegyszerű küldetés ne tévesszen meg senkit, hiszen azokat pár ujjmozdulattal pillanatok alatt teljesíthetjük, azonban a móka csak ezek után indul be igazán, és onnantól szinte letehetetlen a játék.

A feladatunk mindig az adott pálya előtt miniképregény formájában bemutatott kis történethez kötődik, de általában a gonosz, kapzsi és gazdag emberektől kell értékes tárgyakat eltulajdonítanunk, szegény barátainknak ételt szereznünk, vagy éppen egy sanyarú sorsú kismalacot kiszabadítanunk gazdája fogságából. A küldetésünk fő célja mellett minden pályán meg kell találnunk a legváratlanabb helyeken rejtőzködő pajtásunkat, egy menyétet (vagy vadászgörényt, nehéz megmondani), illetőleg össze kell szednünk a csalafinta módon eldugott cuccokat, hogy három csillagos hibátlan értékeléssel tudjuk magunk mögött a feladatot. A hat fejezetre tagolódó kalandok rendkívül változatosak, és ahogyan haladunk előre a történetben, úgy találjuk magunkat szembe egyre bonyolultabb módon összeálló missziókkal, ahol alaposan át kell gondolnunk, hogy mit és milyen sorrendben teszünk. Időkorlát nincs a pályák teljesítésére, csak arra kell figyelnünk, hogy az ellenfelek ki ne szúrjanak minket lopakodás közben, ellenkező esetben kezdhetjük elölről a procedúrát. Ha mégis elakadnánk, akkor négy óránként egyszer használhatjuk a megoldást részletesen leíró kis könyvet; ennek ellenére sem kell sokat időznünk egy adott küldetéssel, mert ha a fő célunkat teljesítettük, akkor gyengébb értékeléssel ugyan, de továbbléphetünk a következő epizódra. Mindehhez a Roviótól már jól megszokott, meseszerű és elképesztően hangulatos pályadizájnok társulnak, illetve adott még a finom, vizuális poénokra épülő humor. Egyedül talán csak az aláfestő muzsika középszerűsége kérhető számon a Tiny Thiefen, minden egyéb tekintetben tökéletes szórakozás.

A Rovio ismét belenyúlt a tutiba, és újfent egy olyan játékot szállítanak a mobilos közönségnek, amit nagyon nehéz csak úgy „lerakni".

ADATOK

KIADÓ **Rovio**
FEJLESZTŐ **5 Ants**
MŰFAJ **point-and-click/logikai**
ÁR **792 Ft**

GRAFIKA: **95%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

93%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

Robot Unicorn Attack 2

[ÍRTA MO] A Robot Unicorn Attack sorozat második epizódja új magasságokba repíti a side-scrolling műfajt, a szó szoros és átvitt értelmében egyaránt.

Gyerekfejjel ki ne álmodott volna egy maga után szivárványcsíkot húzó robot unikornisról, ami hatalmas ugrásokkal és szuperszonikus szarvának segítségével aprítja az elébe kerülő bazi nagy robototkat. Ugyan, azt ne mondjátok, hogy csak én… Lényeg a lényeg, az Adult Swim Games most valóra váltja ezt az álmot, ugyanis megjelent a nagy sikerű Robot Unicorn Attack folytatása, ami az első epizód legjobb hagyományainak megtartása mellett rengeteg újdonsággal örvendezteti meg a rajongókat. Bár a játékmenet tekintve egy igen egyszerű alkotásról beszélhetünk (a képernyőn balról jobbra futó robotegyszarvúnkat irányítva kell minél messzebb jutnunk az adott pályán, kikerülve a szakadékokat, összegyűjtve a csillagcseppeket, és elpusztítva az elénk kerülő óriási robotokat), ami mégis hihetetlenül addiktív szórakozást nyújt.

Ez a gyönyörű, részletgazdag grafikának és a kissé elmebeteg ötletnek, az egyszerű, két gombból (ugrás, öklelés) álló irányításnak, no meg a megfelelő mértékű kihívásnak köszönhető, amit a Robot Unicorn Attack 2 további opciókkal turbóz fel. A pályán nekiindulva különböző feladatokat kell teljesítenünk (gyűjts össze x darab tündért, ugorj át x darab szivárványkarikán, stb.), hogy a következő szintre léphessünk, a folyamatos fejlődésünk során pedig elképesztő jóságokat nyithatunk ki. Rengetegféle boost áll rendelkezésünkre (tündérmágnes, tripla ugrást lehetővé tevő cucc stb.), és természetesen vásárolhatunk magunknak különböző kinézetű, „tuningolható" és cicomázható mechanikus unikornisokat is. Magától értetődően a közösségi móka sem marad el, az Inferno és a Rainbow csapat online viadalához csatlakozva kell az ellenséges gárdát legyűrni a napi feladatok teljesítésével (ehhez persze a játék alatt folyamatos internetkapcsolatot kell biztosítanunk). Sajnos csupán két világ áll rendelkezésre az őrült versenyhez, ezek pedig gyorsan unalmassá válhatnak, tekintve, hogy a rengeteg lejátszott futam után már csukott szemmel is elnavigálunk a szakadékok között. Az alkalmazáson belüli vásárlási lehetőség hagy még némi rossz szájízt maga után, lévén néhány cucc megszerezhetetlennek tűnik valódi pénzáldozat nélkül, ezeket leszámítva azonban egy elképesztően jó folytatással van dolgunk.

ADATOK

KIADÓ **Adult Swim Games**
FEJLESZTŐ **Spiritonin Media Games**
MŰFAJ **akció**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

90%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

OLVADÓ SZÁRNYAKON

DEUS EX: THE FALL

[ÍRTA MIDNITE] A The Fall paradox módon olyan cím, amit nem lehet értékelni a múlt figyelembevétele nélkül, bár maga a játék a távoli jövőbe mutat. Persze eleve nehéz eldönteni, milyen elvárásokat támaszthatunk egy mobilra tervezett akció-RPG-vel szemben...

A cyberpunk műfaj, a Deus Ex sorozat és az iPad játékok lelkes, de racionális rajongójaként erősen aggódtam, hogy a fejlesztőknek sikerül-e a kisméretű kütyükre készült The Fall keretei közé beszorítani egy nagyjából izgalmas sztorit, minimum elfogadható játékmechanikai megoldásokkal, és mindeközben megidézni a műfajra jellemző indusztriál-depresszió hangulatát. Nos, ez végül sikerült, az n-Fusion kifejezetten homogén eleggyé rázta össze ezeket az alkotóelemeket, csak hát... Nehéz szavakba önteni a kritikát erről a játékról, mert bár kiemelkedőnek semmiképp sem nevezném, csalódást egy fikarcnyit sem érzek emiatt. És ez, kedves olvasó, egy óriási paradoxon.

IKAROSZ ZUHANÁSA

Először is el kell fogadnunk a tényt, hogy a The Fall egy közel tökéletes, ám a mobilplatform képességeihez mérten lecsupaszított kópiája a Human Revolutionnek, s nem is próbál több lenni. Története a két éve megjelent konzolos elõd idejében játszódik, párhuzamosan Adam Jensen kálváriájával, főszereplője azonban egy másik augmentált exkatona, Ben Saxon, aki a megtépázott jövő Panamájában folytatja kutatását a neuropozyne után. Ha ismerős az úr neve, az nem véletlen: ő volt ugyanis az egyik főszereplő a nálunk a Fumax kiadó gondozásában megjelent Deus Ex: Ikarosz-hatás című könyvben (ami szerintem egy rettentő lapos, sablonkarakterrel teli darab lett, de ez mindegy a játék szempontjából).

Helyszínünk, Panama City egy zártabb, de méretre igen hasonló testvére Hengshának vagy Detroitnak, ami hangulatában, grafikai elemeiben tökéletesen passzol a technológiai fejlődés és az alvilági figurák által irányított világ korábbi megjelenéseihez. Saxon augmentációi terén is a szokásos Deus Ex készletből válogathatunk, az ismerős képernyők alig egy-két újító elemet kínálnak, és nincs ez másképp a karakterfejlődés esetében sem – pedig a touch irányítás akár mindenféle ügyes, vadiúj aug feltalálására is alkalmat adhatott volna. Más szempontból viszont jól

Első blikkre fel sem tűnik, hogy ez nem a Human Revolution, hanem egy mobilplatformos játék

van ez így, hisz ami működik, azt kár lenne piszkálni, ráadásul sok egyebet amúgy is fel kellett áldozni a gyengébb hardver és az érintőképernyő korlátainak oltárán.

I NEVER ASKED FOR THIS!

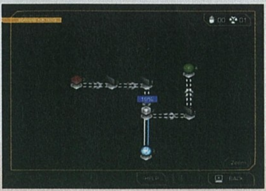
Természetesen a választás aközött, hogy nyers erővel vagy lopakodással éred el céljaidat, hogy meghackeled a biztonsági rendszereket, vagy páncélozott bőr beültetésével állod az őrrobotok támadását, végig a kezedben marad. Néhol még az eseményeket befolyásoló dialógusopciók közt is válogathatsz, s bár a sztori dramaturgiailag elmarad a minden végtagját elveszítő Jensen hőstörténete mögött, azért képes fenntartani az érdeklődést. Különösen mivel a The Fall egy epizodikus saga első fejezete, így a végén semmi sem záródik le: várhatjuk a következő részt!

Sajnos az érintőképernyős irányítás jelentősen megnehezíti az olyan, kontrollerrel sima dolgokat, mint a könnyed mozgás és célzás. Hiába szoktam már meg a virtuális kontrollerekkel való vezérlést, a képernyő távoli sarkaiban felbukkanó akcióikonok nyomkodását képtelenség könnyedén megoldani, ami közelharc közbeni reagálásnál például jelentős lagot okoz. Szerencsére olyan finomságokkal, mint hogy a kiütött ellen teste pár másodperc alatt felszívódik, mégis lehetséges bénázás nélkül észrevétlennek maradni. Összességében tűrhető megoldások ezek, még tableten is. A játék amúgy egyelőre csakis iPad 2, iPhone 4S vagy ezeknél újabb eszközökön érhető el, az androidos megjelenésre pedig szeptemberig várnunk kell.

LÁTHATATLAN HÁBORÚ

Mint írtam, hogy igazán átlássuk a játék értékeit, a múltat is figyelembe kell venni. Az egyik fontos szempont a Deus Ex sorozat korábbi részeinek minősége, JC Denton pixeles napszemüvegétől egészen Jensen teljes testes augmentációjáig. Rajongóként libabőröztető élvezet belebújni a Deus Ex valóságának ezen új szeletébe, összefüggéseket és ismerősöket találni a történet hurkaiban, visszatérni a LIMB klinikák és utángyártott ázsiai augmentációk földjére. Akiknek a Human Revolution eddig kimaradt, vagy esetleg épp hogy unásig kimaxolták már az egészet DLC-stől, azoknak ajánlom legfőképp a The Fallt.

A másik szempont pedig a játékipar fejlődésének történelme, ami esetünkben az elmúlt 13 év történéseinek erejéig számít. 2000-ben jelent meg ugyanis a legelső Deus Ex, a cyberpunk disztópiák és a kaland-szerepjátékok hírvivője egy korban, ami épp megismerkedett a PC lehetőségeivel és William Gibson novelláival. Be kell látni, hogy bár Saxon nem kerekít annyira átérezhető sztorit, mint Adam Jensen, és a touch irányítás sem ad kényelmes mozgásteret, a puszta tény, hogy egy ilyen csodás grafikával és kiterjedéssel rendelkező játék mobileszközökön fut, olyasvalami, amit 13 éve még csak a cyberpunk regények oldalain mertünk megálmodni. És ez az örökség még a legkeményebb elvárások mellett sem okozhatna csalódást.



A hackelés most sem maradhatott ki, a metódus ismerős lesz a HR-veteránoknak

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
n-Fusion

MŰFAJ
akció/RPG

ÁR
5,99 euró

ÉRTÉKELÉS

A Human Revolution light verziója, ezért vagy megszállott Deus Ex-rajongók, vagy az élményből eddig kimaradt érdeklődők számára ideális.

GRAFIKA:	89%
HANG:	81%
JÁTÉKÉLMÉNY:	69%

PRO
Látványra tökéletes, a hangok kiválóak, jó a sztori - mindent megad, amire a Deus Ex mobilplatformon csak képes lehet.

KONTRA
Az érintőképernyős bénázásokat félretéve semmiben sem tud több vagy érezhetően más lenni, mint a Human Revolution.

74%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

theme HOSPITAL

[ÍRTA **CHRIS**] **1997 nagyszerű év volt a videojátékokat kedvelők számára. Abban az esztendőben készült el a Quake II, a Dungeon Keeper, a Grand Theft Auto, a Carmageddon, és egy rakás jobbnál jobb klasszikus, melyekre mai napig könnyes szemmel emlékezünk.**

A hihetetlenül ütős '97-es felhozatalból viszont kiemelkedett egy furcsa kis stratégia, a Theme Hospital. A játékot a híres brit fejlesztőstúdiónak, a Bullfrog Productionsnak köszönhettük, melynek alapítója Les Edgar és Peter Molyneux volt. 1997-re a Bullfrog már túl volt jó pár videojáték fejlesztésén, köztük olyan feledhetetlen alkotásokon, mint a Populous, a Syndicate vagy épp a Theme Park (1994). Utóbbi sikere és témája inspirálta a Theme Hospitalt, ami lényegében a Theme Park átszínezett változata volt, vidámpark helyett egy kórházzal a főszerepben.

KÓRHÁZ A MONITOR SZÉLÉN

A Theme Hospital tehát egy kórházban játszódott, ahol az intézet menedzselése volt a feladat. Ez az egyszintes épület belső terének teljes kialakítását és feldíszítését is magával hozta, hiszen az intézmény amit a szobák területének pontos meghatározásával kezdtünk. Ezután jöhetett a különféle orvosi műszerek és berendezések megvásárlása és elhelyezése. Emellett gondoskodnunk kellett arról is, hogy a betegek lehetőleg jól érezzék magukat. Ne fázzanak, ne legyen melegük (radiátorok), legyen számukra elég innivaló (italautomata), legyen hol elvégezni a dolgukat, valamint padokat is kénytelenek voltunk vásárolni, hogy a várakozás kellemesebben teljen a folyósokon. Minél boldogabb volt egy páciens, minél gyorsabban elláttuk, annál gyorsabban jött a pénz a kasszába.

Az építkezésen kívül a játékosra hárult a személyzet patronálása is. Recepcióst, nővért, orvost, na és persze gondnokokat kellett felvennünk ahhoz, hogy működőképes legyen az intézmény. A személyzet persze idővel fizetésemelésért nyafogott, és olyan piszlicsáré ügyek miatt panaszkodott, mint

A Theme Hospital azon Bullfrog-klasszikusok közé tartozik, melyek miatt örülnénk, ha valahogy ismét összeállna a csapat.

így tudott megfelelő mennyiségű beteget magához vonzani. A pácienseket közvetlenül sosem irányíthattuk, a mi feladatunk csak annyiból állt, hogy megfelelő kiszolgálást biztosítsunk a számukra, és eközben jól megszedjük magunkat. Ehhez először építenünk kellett egy recepciós pultot, utána a pontos diagnózis felállítása érdekében kényelmes vizsgálókba tereltük a betegeket, ahol valamiféle orvos is látta őket, végül pedig jöhetett a tényleges ellátás. Ránk hárult a különféle diagnosztikai, klinikai és kényelmi létesítmények beszerzése,

a fáradtság és a kialvatlanság. Szerencsére ezt a problémát is kiküszöbölhettük egy személyzeti pihenő felállításával, ahol biliárdasztal, TV és kanapé várta a megfáradt alkalmazottakat. A betegek eközben persze megállíthatatlan sorban hömpölyögtek be a főbejáraton. Akadt, akinek hatalmas feje volt, és kénytelenek voltunk elküldeni a leeresztő állomásra. Volt, akinek a nyelve lógott ki a szájából: őt egy csévélőgéppel kellett rendbe rakni. Sárgaság, krónikus orrszőrburjánzás, láthatatlanság… Sok-sok ismeretlen és komoly betegség tűnt fel a zöld csempés falak közt, melyek hasonlóan komoly személyzetet és drága műszereket igényeltek. Közben persze ezek a fránya betegek – kórházunk tisztaságával mit sem törődve – simán összerókázták az egész előcsarnokot, hiszen gondolkodás nélkül felfalták a sütő alatt talált pizzát. Kórházunkat napi 24 órában takaríthattuk, mégsem tudtuk leküzdeni ezt az egyre terebélyesedő problémát. Na igen, humorból sosem volt hiány a Bullfrog-játékokban, és így volt ez a Theme Hospital esetében is. Imádtuk is érte.

NYUGALOM, NEM FOG FÁJNI!

A játékmenet által támasztott kihívások ellenére a kezelőfelület kifejezetten

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bullfrog

MEGJELENÉS ÉVE
1997

MŰFAJ
stratégia

MULTI
4 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

Az orvosok képzettsége nem elhanyagolható: lehet egy doki olcsó, viszont emiatt általában lusta, vagy egyáltalán nem ért a gyógyászathoz.

INGYENES VIZSGÁLAT

Bár a GOG.com-on található Theme Hospital tökéletesen játszható a mai PC-ken is, sajnos megvannak a sajátos gyermekbetegségei. Ilyen például a korlátozott felbontás, amit nem lehet 800x600 fölé tolni, és ez a modern monitorokon elég torz képet eredményezhet. Ezt elkerülendő érdemes beszereznetek az ingyenes CorsixTH nevű alkalmazást, ami lényegében a Theme Hospital modernebb, mai konfigurációkra szabott verziója, ahol a felbontás akár 1920x1080-ig is skálázható. Mivel a CorsixTH még mindig fejlesztés alatt áll, így akadhatnak benne hibák és hiányosságok, de ezeket a folyamatosan érkező patchek orvosolják. A keretprogram mindenesetre teljesen szabadon letölthető és kipróbálható, úgyhogy aki kíváncsi rá, hogy milyen is egy igazán jól sikerült üzleti szimuláció, lapozza fel az internetet ez ügyben. Erre tessék: http://openth.wordpress.com/

barátságosra, átláthatóra sikeredett. Bár akadtak gyerekbetegségei, a szobák újrarendezése például sosem volt túl egyszerű feladat, a Theme Hospitalt egy korát megelőző, egyszerűen kezelhető, könnyed kis játékként ismertük meg. Mindig tudtuk, hogy egy alkalmazott mikor éri el teljesítményének végső határát, mikor van szükség fizetésemelésre, mikor kell felvennünk mellé még egy beosztottat, valamint egy jópofa kis súgó is fel-felbukkant a képernyő jobb alsó sarkában, értesítve, ha valami olyan újdonság jelent meg a játéktéren, amivel korábban még nem találkozhattunk. Bár furcsán hangozhat, de ez a fajta oktatórendszer elég szokatlan volt abban az időben, ugyanis akkortájt még csak a játékok dobozában található kézikönyvek jelentették az egyetlen kapaszkodót.

Talán a képeken is látszik, de érdemes megjegyezni, hogy Theme Hospital grafikája is kiemelkedően jóra sikeredett. Mai szemmel nézve tulajdonképpen fel sem tűnik, hogy egy több mint 15 éves szoftverről van szó. A zene kellemes volt (tipikus liftmuzsika) a hangok pedig hozták a szokásos Bullfrog-minőséget: egyszerűen kiválóak voltak. A szinkron egyébként különösen lehengerlőre sikeredett, s bár az 1 CD-s tárkapacitás (640MB) komoly korlátok közé szorította a készítőket, igyekeztek ezen a téren is a maximumot nyújtani. Egyedül a mesterséges intelligencia nem állt a helyzet magaslatán. Előfordult, hogy alkalmazottaink nem találtak oda, ahol szükség volt rájuk, a betegek pedig nem voltak hajlandók bemenni egyes helyiségekbe, emiatt pedig előbb-utóbb elhaláloztak. Később persze befutott még 4-5 patch a programhoz, ami orvosolta ezeket a problémákat (legalábbis nagy részüket), de a keserű szájízt már nehezen tudták csak kiöblíteni a szánkból. Az ötödik patch különösen érdekes volt, ugyanis magával hozott egy többjátékos módot is, aminek hála már soros kábelen keresztül is lehetett doktorosdit játszani a haverokkal.

SZÁRAZ KENYÉR MACKÓSAJTTAL

A Theme Hosptial hatalmas siker lett, közel 4 millió darabot értékesítettek belőle világszerte, ami a mai viszonylatokat tekintve is irigylésre méltó szám. A megjelenését követő években a Bullfrog sajnos nem igazán talált magára, és kockázatot nem vállalva igyekeztek megtartani a labdát a térfelükön. Még négy éven át érkeztek tőlük különféle Theme-játékok, mint például a Theme Aquarium vagy a Theme Park World. 2004-ben aztán a Bullfrog beolvadt az angol Electronic Artsba, ami lényegében a stúdió megszűnését jelentette. Alapítója, Les Edgar az európai EA fejese lett, Peter Molyneux pedig mai napig az egyik legnagyobb videojátékos megmondóember, akinek neve örökre bevésődött a játéktörténelem kőtáblájába. A Theme Hospital terjesztésének jogait később megkapta a GOG.com is, aminek köszönhetően viszonylag baráti áron bárki beszerezheti a mai rendszereken is tökéletesen működőképes verziót, amit mindenképp javaslunk azoknak, akik szeretnének adózni egy olyan klasszikus emléke előtt, mint amilyen a Theme Hospital volt.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az elmúlt hónapokban bemutatott játékokhoz hasonlóan a Theme Hospital beszerzése sem jelenthet gondot. A játék megvásárlásához ezúttal is a GOG.com portált tudjuk ajánlani, ahol kifejezetten barátságos áron, alig 6 dollár leszurkolásával lehet hozzájutni. Sajnos az alacsony ár és a Windows 7/8 kompatibilitás az egyetlen pozitívum a kiadás kapcsán: a kézikönyvet és két avatart leszámítva semmi extra nem jár a program mellé.

A kórházak közti rivalizálás a Theme Hospitalban is létező dolog. Ha van a közelben jobban felszerelt, vagy több orvossal rendelkező intézet, előbb vagy utóbb inkább oda megy az összes páciens.

→ 90%

TIPPEK, SZERVEREK ÉS ETIKETT

[ÍRTA _CS_G] Előző számunkban végignéztük a túlélőmód eddigi főellenségeinek legyőzését, és azt, hogy hogyan juthatunk el odáig. Ebben a hónapban arról lesz szó, hogyan tehetjük érdekesebbé az alap túlélőmódot, ha már minden egyes fortélyt elsajátítottunk, és végignézzük azt is, milyen izgalmakban lehet részünk, ha másokkal szeretnénk játszani.

Kezdésnek hadd beszéljek két nagyon egyszerű tippről, amelyekről eddig nem volt szó, de sokkal érdekesebbé tehetik a túlélő játékmódot.

SEED

Ez minden pálya véletlenszerű generálási algoritmusának egy olyan értéke, melynek segítségével egy másik gépen is létrehozhatunk egy hasonló pályát. Ha tehát egy új pálya létrehozásánál megadjuk ezt a számot, akkor ezt később megoszthatjuk ismerőseinkkel, így ők is hasonló környezetben játszhatnak, vagy ugyanazokon a koordinátákon megközelítőleg ugyanazt találják. Ráadásul az interneten több oldal is foglalkozik azzal, hogy ilyen számokat tegyen közzé, sőt, létezik egy mobiltelefonon is elérhető alkalmazás, a Minecraft Seeds Pro (Android, iOS) is. Ezek segítségével könnyen találhatunk érdekes pályákat, vagy egy véletlenszám, esetleg szó beírásával felfedezhetünk valami teljesen újat.

MINDIG ÉJSZAKA

Ha valaki igazán jónak érzi magát a Minecraftben, az egy kétperces, kreatív módban eltöltött szöszmötöléssel elérheti, hogy egy adott pályán mindig éjszaka legyen. Ehhez csak egy órajelre vagy napfényérzékelőre van szükségünk, hogy bizonyos időközönként egy command blokkal újra éjszakára állítsuk a napszakot. Ha ez megvan, akkor mehet a játék a sötétben, és gondolom, nem kell elmagyaráznom, hogy ebben az esetben pontosan mi fogja jelenteni a kihívást – viszont ha még ez sem elég, akkor feljebb lehet tornázni a nehézségi fokozatot is.

SZERVEREK LÉTREHOZÁSA

A szerverek elkészítése igen egyszerű dolog a Minecraft alatt, viszont annál körülményesebb rájönni, ha valami rosszul működik. A Mojang ingyen letölthetővé tette az alap szerveralkalmazást, melyet Windows alatt egy .exe fájlként is elérhetünk, más operációs rendszerek esetében viszont csak .jar formában lehet hozzájutni, ami jóval nehezebbé teszi a dolgok beállítását. A pontos instrukciók összefoglalóját a következő linken találhatjátok meg: **http://bit.ly/1b6EwGc**

A folyamat elvégzéséhez szükséges némi alapvető számítógépes ismeret, tehát ha ennek nem vagytok birtokában, akkor érdemesebb LAN-on keresztül játszani, ehhez ugyanis nem kell külsős szoftver és külön szervergép.

Ha viszont sikerül felállítani a saját szerverünket, és az alaptulajdonságokon túl akarunk lépni, akkor modokra lesz szükségünk, melyek általában csak az eredeti szerverprogramot módosítják azért, hogy jó pár alapvető feladatot leegyszerűsítsenek – ilyenek például az alapvető adminisztrátori teendők. Ha ennél is tovább szeretnénk menni, mondjuk egy plugin-rendszerrel, akkor már érdemes külsős szoftvert is igénybe venni – ez lehet akár a Bukkit is.

SZERVEREK KERESÉSE

Ha nincs kedvünk a szerverrel bajlódni, de szeretnénk többedmagunkkal játszani, akkor érdemes a neten szétnézni szerver után. Amit érdemes szem előtt tartani:

- **Van-e jelentkezés?** A szerverek nagy többsége csak előzetes elbírálás alapján engedélyezi a tagoknak a játék jogát, tehát erről érdemes tájékozódni.
- **Van-e stabil nyelvtudásunk?** Több más játékkal ellentétben itt szinte elkerülhetetlen, hogy egy külföldi szerveren ne kelljen megszólalnunk, így nem árt, ha legalább a társalgási szintet megütjük azon a nyelven, amit a szerver többi látogatója is használ.
- **Mikor üzemel a szerver?** A legtöbb szerver éjjel-nappal működik, de sok kisebb csak nap közben üzemel, tehát ha csak éjszaka van időnk játszani, akkor válasszunk olyat magunknak.

A Minecraft mellé rengeteg szerverösszesítő oldalt találhatunk, de ezek általában külföldi szervereket szednek össze, hazai megoldások után különböző magyar fórumokon érdemes kutatni. A szerver eléréséhez csak az IP-címére van szükségünk, de ha találunk megfelelő szervert, akkor annak érdemes kimásolni a nevét is, mert ezt a játék nem tölti ki magától.

JÁTÉKTÍPUSOK

Bár a szervereken történő élvezetes játékhoz maga a közösség a kulcs, azért nézzük át, hogy milyen különböző játékokat játszhatunk a Minecrafton belül! A szervereken alapból futtatható játéktípusokról egy korábbi számunkban már ejtettünk szót, és arról is, hogy a szerveroldali modolással ezek mennyire átszabhatók. Következzék egy kis áttekintés az egyedi szerverekről,

mert igen meglepő szabályok és változások fogadhatnak bennünket, ha csak úgy belépünk valahová.

LEGGYAKORIBB SZERVERTÍPUSOK

FactionPvP

Az ilyen típusú szervereken úgy vannak beállítva a jogok, hogy a játékosok létrehozhatnak közösségeket, amelyek aztán bizonyos területekkel rendelkezhetnek, amit meg kell védeniük más közösségektől. Ha egy terület egy közösség kezében van, akkor más közösség tagjai azt nem bányászhatják, és nem építhetnek rá. A közösségek háborúzhatnak, vagy épp szövetségre léphetnek egymással, és területeik maximális nagysága is attól függ, mennyien tartoznak az adott szövetségbe. Ez egy nagyon rugalmas játékmód, rengeteg különböző plugin és szabály szokott hozzá kapcsolódni, sőt gyakran engedélyezett a vandálkodás (avagy griefing) is.

Economy

Ez általában a túlélő szervertípus kiegészítése, mely esetében a legnagyobb eltérés, hogy a szerveren életben van egy valutarendszer, ami teljesen virtuális, és a tárgyak vagy blokkok eladásával juthatunk hozzá. Ezzel persze szabadon lehet kereskedni, sőt, akár boltok is létrehozhatók a valutára alapozva. Ez a módosítás a túlélőmódon kívül máshol is elő szokott fordulni.

KEVÉSBÉ GYAKORI SZERVERTÍPUSOK

Freebuild

A túlélő- és a kreatív mód közt helyezkedik el, ahol hagyományos módon játszhatunk és bányászhatjuk a nyersanyagokat, viszont az építő jellegű anyagokkal (föld, kő, homok stb.) korlátlanul rendelkezhetünk.

Szerepjáték

Ebben a játékmódban a szerepjátékokhoz hasonló elemek kerülnek előtérbe. Kasztrendszer, melyben megválaszthatjuk a fajunkat és az alaptulajdonságainkat, esetleg különleges képességeinket. Itt nagyon gyakran módosítják a modokat, szerepelnek előre megépített helyszínek, különböző feladatok és főellenségek. Ez az Adventure móddal szemben általában teljesen tiltja a bányászatot.

Hardcore PvP

Ez csak a játékosok egymás közti küzdelméről szól, sokszor az átlagosnál sokkal kisebb a játéktér vagy éppen korlátozott. Itt az építkezés helyett az egymás elleni küzdelemre van helyezve a hangsúly, így nagyon kevés a szabály, és szinte bármit lehet csinálni.

Prison

Már a név is jól mutatja, hogy egy börtönszimulációról van szó, ahol a játékosok két nagy csoportra vannak osztva, örökre és elítéltekre. Azt, hogy melyik csoport miért küzd, valószínűleg nem kell külön ecsetelni.

Challenge

Az ilyen szervereken előre megépített pályákkal találkozhatunk, ahol korlátozott nyersanyaggal vagy egyedi körülmények között kell túlélnünk. Ezek egyik altípusa a sokak által felkapott Skyblock, ahol egy nagyon kicsi lebegő szigeten kezdjük a játékot, minimális erőforrással, és innen kell terjeszkednünk. Bármilyen meglepő, még itt is előfordul PvP játékmód.

Hunger Games

Ez a hasonló című könyvvel (Éhezők viadala) egy időben terjedt el, majd a film bemutatása után vált igazán felkapottá. A cél ugyanaz, mint a regényben: túlélni utolsóként egy megszabott méretű pályán. A bányászat általában tilos, de sokszor előfordul, hogy városokat is találunk az ilyen pályákon.

MineZ

Nem onnan ered, de a Wold War Z után már kikövetkeztethető, hogy honnan származik az elnevezés. Itt a játékos egy zombiapokalipszis közepén találja magát, és a cél a túlélés. Ezeken a szervereken sokszor módosítanak tárgyakat is, így a papír sebtapaszként funkcionálhat. Az eredeti modban a zombik jóval erősebbek a játékosoknál, nincs regeneráció, és a túlélőknek van szomjúsági szintje is.

Mini Games

Ez a megoldás leginkább a PvP szerverekhez hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt a játékosok kezdésnek egy várakozótérbe kerülnek, ahol jelentkezhetnek különböző játékokra, majd általában csapatokban mérhetik össze a tudásukat és szerezhetnek pontokat. Az így szerzett pontokból a várakozótérben vásárolható felszerelés vagy épp telek.

Ezeken kívül rengeteg kisebb játékfajta létezik még, melyet napestig sorolhatnánk, de legtöbbjét általában csak eseményszinten lehet használni (például az itthon népszerű várjátékot). A módosított szervereknél érdemes alaposan megnézni a szerver nevét, melyben általában feltüntetik a taglalt típusokat is.

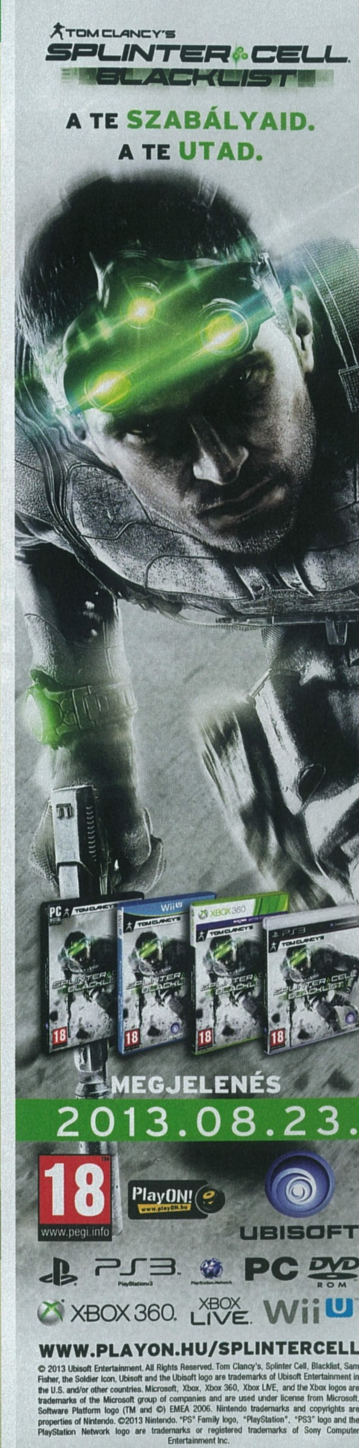
MI SZÁMÍT VANDÁLKODÁSNAK?

A szervereken a más játékokban is büntetett dolgok mellett – káromkodás vagy csalás – jóval több lehetőség van a többi játékos bosszantására. Összeállítottunk egy rövid listát arról, mik azok, amik miatt kidobhatnak egy szerverről:

- **Rombolás:** Ez a legegyértelműbb. Mások munkáját, házát vagy egyéb építményét nem ildomos megrongálni.
- **Építés:** Igen, egy offenzív, esetleg illetlen pixelart, vagy egy csínyből obsidiannal megtöltött pince épp annyira sértő lehet, mint az előző pont.
- **Folyadékkal elöntés:** Ez szorosan kapcsolódik az előzőhöz. Víz esetén idegesítő, láva esetén már veszélyes is.
- **Tűzgyújtás:** Itt nemcsak a direkt károkozásról van szó, de egy rosszul megépített kandalló a felügyeletünk nélkül akár egész erdőket is eltüntethet.
- **Lagkeltés:** A sok felesleges redstone, minecart vagy hajó akár egy egész szervert is lefagyaszthat, és érdemes odafigyelni, hogy miképp használjuk ezeket.

És bár sok szerveren engedélyezett bizonyos mennyiségű trollkodás, de azért ezeknek is van határa, amiről érdemes már idejekorán tájékozódni. Kellemes és felhőtlen játékot mindenkinek!

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/minecraft



[ÍRTA WILSON]

MINDEN KEZDET NEHÉZ

GYÖKEREK, TÖRTÉNELEM, ÉS A DICSŐ MÚLT

Ha kizárólag a statisztikákra hagyatkozunk, akkor minden kétség nélkül kijelenthető, hogy 2013-ra tényleg minden a MOBA-ról szól, arról a játékstílusról, amely sok más sikercímhez hasonlóan rajongói modként kezdte az életét, mára viszont dollármilliókat megmozgató üzletággá cseperedett. De vajon honnan indult a stílus, és egyáltalán hogyan kell belevágni egy MOBA-ba? Új rovatunkkal ebben szeretnénk segítséget nyújtani.

Counter-Strike, Team Fortress, Red Orchestra, Natural Selection 2, DOTA – mi a közös ebben az öt játékban? Az, hogy a lista összes eleme rajongói modifikációként kezdte az életét, manapság viszont egytől egyig ismert, sikeres, önállóan futó címek. A Team Fortress újraírt mindent, amit a nyugati F2P játékokról tudunk, a Counter-Strike gyakorlatilag megalapozta az eSport műfaját, a DOTA és szellemi követői pedig mára a világ egyik legnépszerűbb stílusává varázsolták a MOBA-t. De hogy a fenébe indult ez az egész?

KEZDETI SIKEREK

Nem ez az első, és nem is az utolsó eset, mikor a PC Guruban a MOBA definícióját közöljük. Az elmúlt hónapok során több olyan tesztünk is volt (Awesomenauts, Guardians of Middle-earth, vagy a jelen számunkban szereplő DOTA 2), ahol már részletesebben is bemutattuk a stílust, sőt, még szótár is készült hozzá (amit mostantól megtalálhattok a DVD-mellékletünkön). A MOBA betűszó a „Multiplayer Online Battle Arena" kifejezésből áll össze, amely úgy fordítható le a legegyszerűbben, hogy „Többjátékos Küzdelem Online Arénában" – oké, ez elég hülyén hangzik. A MOBA lényege, hogy két csapat küzd egymás ellen. Minden játékos egyetlen hőst irányít, a cél a saját központ megvédése, az ellenfél központjának elpusztítása, a gép által irányított, hullámokban érkező gyalogosok támogatásával. A hagyományos RTS-ektől eltérően itt nincs bázisépítés és egységgyártás.

Hogyan kezdődött mindez? Természetesen egy ötlettel, egy játékkal és egy moddal. A MOBA gyökerei egészen az első StarCraftig nyúlnak vissza, amely egy pályaszerkesztő társaságában került a boltokba. Voltak, akik hagyományos, egyszerű térképeket gyártottak, és volt, aki ennél többet. Az „Aeon of Strife" egy olyan, ingyenesen letölthető kiegészítő volt, amely kihajította a StarCraft alapvető játékelemeit (bázisépítés, nyersanyaggyűjtés, egységgyártás), és a hangsúlyt áthelyezte egy maroknyi egyedi, de a szokásosnál erősebb, a résztvevők által irányított egységre. Egy cél volt csupán: elpusztítani az ellenfél bázisát.

Habár ez az ötlet visszatekintve forradalminak mondható, igazán nagy sikert nem ért el. Ez több dolognak is betudható, legfőképp annak, hogy a modközösség ekkor még csak éppen hogy formálódott (annak ellenére, hogy például a Team Fortress vagy a Counter-Strike már a küszöbön állt), nem volt központi gyűjtőoldal, amely összeszedte volna a bővítményeket. Az Aeon of Strife ennek ellenére egy vitathatatlan érdemmel rendelkezik: létrehozott egy teljesen új játékstílust.

Teljesen hihetetlen, hogy egy Starcraft-modból egy komplett iparág és játékstílus tudott kinőni.

AZ ŐSÖK VÉDELME

Az ekkor még kevesek által ismert MOBA tökéletes inspirációs forrásnak bizonyult, amit egy Eul nicknevű játékos diadalmenete példáz a legjobban. Eul a WarCraft 3: Reign of Chaos megjelenésével kezdett játékfejlesztésbe, újragondolva, finomhangolva az Aeon of Strife ötletét, csak ezúttal már egy teljesen új játék, egy teljesen új világ, és egy teljesen új név keretein belül, amit úgy nevezett el, hogy „Defense of the Ancients", vagyis DotA. A mod újdonságai közé tartozott a karakterek szintlépésének bevezetése, az egyedi, fejleszthető képességek bemutatása, illetve a bónuszokat adó tárgyak használata. Az ezzel szárnyra kapó DotA a csúcsot az első Warcraft 3 kiegészítő, a Frozen Throne megjelenésével érte el, amely a továbbfejlesztett szerkesztő révén lehetővé

LEAGUE OF LEGENDS

FEJLESZTŐ: RIOT GAMES
JÁTÉKOSOK: 5.000.000+
LINK: LEAGUEOFLEGENDS.COM

A DotA egykori fejlesztői által 2009-ben elindított League of Legends napjaink egyik legismertebb és legnépszerűbb játéka, amit a kiadásakor forradalmi üzleti modelljének és a folyamatos finomhangolásának köszönhet. Maga az alapjáték ingyenes, viszont a jelen sorok írásakor elérhető 115 hős szabad, folyamatos használatához már fizetni kell. A League of Legends rajzfilmeket idéző grafikája az alacsony gépigénnyel és a tökéletesített játékmenettel párosítva tette a legtöbbet a MOBA-stílus népszerűsítéséért. Jelenleg nincs nála népszerűbb: csúcsidőben akár ötmillió aktív játékos is online lehet.

DOTA 2

FEJLESZTŐ: VALVE
JÁTÉKOSOK: 500.000+
LINK: DOTA2.COM

A DOTA 2 talán az a játék, amit senkinek sem kell bemutatni. A legendás mod hivatalos folytatása két éven át volt bétastátuszban, de a kiapadhatatlan mennyiségű meghívónak hála szinte mindenki részt vehetett a tesztelésében. Publikussá júliusban vált (jelen számunkban teszteltük is!), és azóta robbanásszerűen megnőtt az aktív játékosok száma. Átlagosan napi félmillióan vesznek részt a DOTA-meccseken, de ez a szám folyamatosan nő, és a játék teljes ingyenessége (az összes karakter elérhető, a boltban elsősorban csak ruhákat lehet venni) miatt egy éven belül akár a League of Legendset is beérheti.

HEROES OF NEWERTH

FEJLESZTŐ: S2 GAMES
JÁTÉKOSOK: 120.000
LINK: HEROESOFNEWERTH.COM

Az eredetileg 2010 májusában kiadott Heroes of Newerth a League of Legendshez hasonló népszerűséget ugyan sosem ért el, mégis évekig ez volt a második legaktívabb MOBA. Az eredeti formájában rendes, fizetős HoN-t 2011 nyarán cserélték le egy free-to-play változatra, amely kezdetben hibrid modellel próbálkozott (a felhasználókat prémium és normál kategóriába sorolva), teljesen ingyenessé csak egy évvel később, 2012 júliusában vált. A tavaszi 3.0-s, az egész játékot ráncba szedő, a grafikát jelentősen feljavító frissítés ellenére a HoN népszerűsége folyamatosan zuhan, így a játékosok száma mára alig több százezernél.

tette a szabályok és az elemek továbbgondolását, finomhangolását. Ez számtalan DotA-variánst szült: mindegyik kiadásnak megvoltak a maga saját hősei és apróságai. Ez a változatosság a piac szétmorzsolódását hozta magával: annyira sok DotA variáns volt, hogy nem lehetett vele lépést tartani.

Ahogy az lenni szokott, akadt valaki, aki rendet akart teremteni a káoszban. Meian, a lelkes modder „Defense of the Ancients Allstars" név alatt gereblyézte össze a számára legjobbnak ítélt DotA-modokat, egy tető alá hozva a hősöket és a tárgyakat. A DotA története során többször gazdát cserélt, folyamatosan finomodott minden elem, feljavult a grafika és a kezelőfelület, csiszolódtak a szabályok, azonban egy dolog sosem változott: a játékosok lelkesedése. Habár a DotA-hoz kellett egy teljes verziós Warcraft 3 (és aztán a kiegészítő is), aktív internetkapcsolat, illetve egy nem éppen egyszerű telepítési útmutató követése, mégis folyamatosan nőtt a közösség. Ennek ellenére két évig, 2005-ig kellett várni arra, hogy a Blizzard ne ignorálja tovább a DotA népszerűségét. Az első BlizzConon ennek megfelelően megrendezésre került az első Dota-bajnokság, a többi... nos, a többi tényleg történelem. A DotA a rendezvénnyel egyszer és mindenkorra beférkőzött a köztudatba, megkapta azt a rivaldafényt, amire oly sokáig vágyott.

ICEFROG SZÍNRE LÉP

A DotA Allstars példátlan népszerűsége ellenére mégis egy vezetőcsere kellett ahhoz, hogy a DotA eljusson a mai kultstátuszig. A most már a Valve-nél dolgozó, a Dota 2 sorsát egyengető „Icefrog" a 2005-ös bajnokság után kapta meg a stafétabotot, és alig pár hónap leforgása alatt modból AAA kategóriás, dobozos, professzionális csapatok által fejlesztett játékká varázsolta a DotA-t. Mi kellett ehhez? Kitartás, hozzáértés és fókusz: eltűntek a sorják, kikristályosodott az ötlet, letisztult az irányvonal, ezzel pedig egyértelművé vált, hogy mi is a DotA valójában, hogy mire kell a hangsúlyt helyezni. IceFrog regnálása alatt 1,5 milliós bázisra nőtt a pár évvel korábban még csak pár ezres játékostábor, így nem meglepő, hogy idővel a játékipar is ráébredt arra, hogy egy kiaknázatlan aranybányán ül.

Az első, rendes büdzsével és igazi támogatással bíró DotA klónra mégis hosszú éveket kellett várni. A bugokkal és egyéb katasztrofális hibákkal tűzdelt, gyakorlatilag a Gas Powered Games bukását megalapozó játék, a Demigod ugyanabban az évben (2009) került a boltokba, mint a MOBA-k mai népszerűségéért felelős, a free-to-play modellt a nyugati piaccal megismertető League of Legends – talán mondani sem kell, hogy melyik került ki győztesen a párharcból. A Demigod az a játék, amire manapság csak kevesen emlékeznek, a League of Legends pedig az, amit szinte mindenki kipróbált.

ÉS ELJÖN A DOTA 2 ÉVE

A League of Legends hegemóniája és töretlen népszerűsége azonban a múlté. A meglehetősen barátságtalan játékosközösség, a free-to-play álca mögé rejtett, elképesztő összegekkel dobálózó üzleti modell, na meg a több éven át készült Dota 2 megjelenésével minden eddiginél kiélezettebbé vált a harc, aminek persze mi, játékosok vagyunk a legnagyobb nyertesei. A múltat tehát már ismerjük, így szeptembertől nekiállhatunk a jelen, és elsősorban a Dota 2 bemutatásának. Jövő hónapban a MOBA játékmenetének mélyére ásunk, és elmeséljük, mit és hogyan érdemes elsajátítania a kezdő harcosoknak!

STARCRAFT II, Korea és az eSport 2. rész

[ÍRTA GREG5] **Előző számunk Starcraft II-es érdekességeket taglaló cikke népszerűnek bizonyult (ha nem olvastátok, akkor a DVD-mellékleten PDF-formátumban megtaláljátok), így mivel a szerzőben amúgy is rengeteg apró-cseprő infómorzsa maradt a játékkal kapcsolatban, folytatjuk minden idők legnépszerűbb stratégiájának további boncolgatását.**

Tudvalevő, hogy a Blizzard a Starcraft II tervezésekor a többjátékos módot és az eSportokat tartotta szem előtt: egy olyan programot szerettek volna megalkotni, ami elődjéhez hasonlóan legalább egy bő évtizeden keresztül lesz meghatározó része valamenynyi számítógépes bajnokságnak, amire százezer dolláros versenyeket és külön televíziós csatornákat lehet építeni, annyira látványos, sokrétű és szórakoztató. Az egyjátékos mód ilyen formán csak egyfajta felvezetője, kiegészítője a multis résznek: elmesél egy blizzardos történetet a már megszokott eszméletlen fordulatokkal és hangulattal, a multit viszont szinte teljesen különállóan is kiadhatták volna, annyira eltér a single résztől. Hogy ne legyen korlátozva egyik fejlesztőcsapat kreativitása sem – a két komponenst két, szinte teljesen különálló brigád készítette –, stratégiai játékoknál csaknem példátlan módon más statisztikákat és tulajdonságokat kaptak az egységek és épületek az egy- és többjátékos módban.

TECHNIKAI CSODA

Az időtálló kompetitív játékoknak rengeteg sajátossága van, például a grafikusmotor és a látványvilág nem avul el pár év alatt. Bár a StarCraft II kevésbé emlegetett zseniális része, de a játék alatt futó grafikusmotor önmagában is a programozás egyik elképesztő csodája. A robbanások effektjei, a folyamatosan továbbfejlesztett fizikai motor – az egységek tényleg darabjaikra hullanak szét, roncsaik a földbe csapódnak, stb. – a hozzáértő grafikusok szerint technológiailag hihetetlenek. A StarCraft II mindent maxra húzva nemcsak a valaha megjelent legszebb stratégiai játék, de a gyengébb számítógépen is (a gép tudásához mérten) páratlan látványra számíthatunk. Ez már csak azért is döbbenetes, mert a Blizzard kóderpápáinak még vissza is kellett fogniuk magukat: elmondásuk szerint akár kétszer részletesebb textúrákat is használhattak volna, a nagyobb egységeket pedig igazi, fél képernyőt beterítő monumentális monstrumoknak szerették volna megtenni (például az ultralisket vagy a thort), ám a játszhatóság és a gyengébb számítógépek miatt a dizájnerek ezt felülbírálták. Szintén az átláthatóság miatt húzták meg az egységlimitet kétszáznál, hiába lehettek volna akár több ezer fős, bődületes összecsapások is.

> „Ha az eSport valaha bekerül az ötkarikás játékok közé, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a StarCraft II ott lesz a versenyjátékok között!"

A profiknál nem számít, hogy mennyire szép az SC II grafikája, a maximálisan elérhető sebesség a lényeg!

PURITÁN PROFIZMUS

Egyébként a profi játékosok nem sokat látnak a játék valódi szépségéből, ők ugyanis – legyen bármilyen tápos számítógépük – szinte mindig a minimumra veszik vissza a grafikai beállításokat. Ennek több oka van. Az egyik, hogy nem tereli el a figyelmüket a rengeteg csilli-villi effekt a játéktér valóban fontos részeiről: egy alig látható „elásott" egységet, egy alig érzékelhető láthatatlan támadót, esetleg a minitérképen valami apróságot sokkal könnyebb kiszúrni úgy, ha nem repkednek roncsok ide-oda, és nem cikáznak árnyékok. Ennél is fontosabb azonban, hogy a múlt havi cikkünkben már említett, eszméletlen magas másodpercenkénti kattintásszámnál csak úgy lehet igazán precízen kontrollálni az egységeket, ha a mozgásuk tökéletesen folyamatos. Nézőként már a harminc, sőt a huszonöt másodpercenkénti képkockát is folyamatosnak érezzük, játékosként viszont csak úgy lehet a bakákat tökéletes felügyelet alatt tartani, ha az fps-érték majdnem száz körül van. Próbáljátok csak ki nyugodtan: bármilyen bika gépetek van, kontroll szempontjából teljesen más érzés, ha a minimumra veszitek a grafikát, és a mozgás tökéletesen egyenletes és folyamatos. A legdurvább szintű butításra egyébként nem is a kezdeti játékszakaszok vagy kisebb csaták miatt van szükség, hanem azért, hogy az olyannyira fontos framerate a mindent eldöntő legnagyobb összecsapásokban is tükörsima maradjon, itt ugyanis tényleg egy-egy jól elsütött támadáson múlhat akár egy egész bajnokság végkimenetele.

A LEGNAGYOBB FELELŐSSÉG

Ha Starcraft II-ről beszélünk, feltétlenül meg kell még említeni David Kim nevét, akit a profi játékosok és a kommentátorok előszeretettel szoktak emlegetni, egy erőteljes „f*** you"-val kombinálva. A koreai származású Kim hivatalos beosztása „balance designer", ami azt takarja, hogy gyakorlatilag egymagában felelős a többjátékos mód minden téren történő tökéletes kiegyensúlyozásáért. Minden elképzelhető taktikára és

egységkombinációra kell, hogy legyen válaszlépés a másik oldalon, különben a játék élvezhetetlenné válik. A szerkesztőprogram csúszkáinak segítségével addig kell a játék közel negyven egysége között tologatni az életerőpontokat, gyártási időt és költséget, amíg valamennyi taktika kivédhető nem lesz. Ha viszont mégis bennmarad a játékban egy túl erős trükk (mondjuk az immortalok olyan gyors ledobása és felvétele a transzportba, hogy a földi zerg egységek meg sem tudják őket sebezni), akkor Kim felmenőit szokás emlegetni, mielőtt magunkból kikelve az Escape gombra csapnánk. Ez a pozíció természetesen eszméletlen nagy felelősséggel és nyomással jár, így David tulajdonképpen az egész napját azzal tölti, hogy profi meccseket néz vissza, statisztikákat elemez, na és persze maga is meglehetősen magas szinten játszik. Beosztásánál fogva valószínűleg ő ismeri a legjobban a Starcraft II-t, és ő is a legjobb benne: valamennyi Blizzard házibajnokságot toronymagasan megnyert, hivatalos kupán azonban (érthető okokból) nem engedik indulni, így csak a Battle.neten próbálgatja tudását a Nagymesterek ellen.

ÁLARC ÉS BUNDA

Ó igen, a tét nélküli gyakorlás! A Blizzard szerverein ugyebár mindenki maga választ kereszt-, vezeték- és nicknevet. Igen ám, de a profi játé-

David Kim: az ember, aki a StarCraft II játékok esetében azért felel, hogy az egységek egyensúlyban legyenek.

kosok sokszor nem szeretik felfedni stratégiáikat és taktikáikat, így nagyon gyakran álnéven játszanak, ugyanis az SCII visszajátszásai az utolsó kattintásig kielemezhetők, így a leendő ellenfelek komoly előnyhöz juthatnának. Egy ideje a koreai szervereken elterjedt szokás lett, hogy az anonim játékosok „IIIIIIIIIIII"-nek hívják magukat. Ez az úgynevezett „bar code", csupa kis L betűt tartalmazó álcakód, ami a hackerek világából ragadt át a StarCraft-szcénára – ha ilyen játékost látunk a visszajátszásokban, vagy ne adj' isten ellenfélként, akkor jó eséllyel egy közismertebb, versenyszerűen StarCraftozó riválissal hozott össze a sors minket.

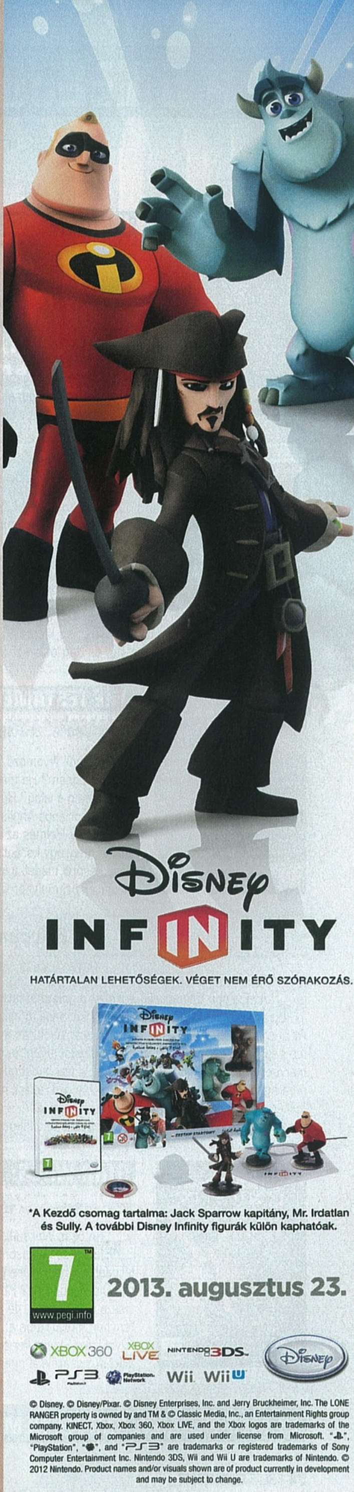
A meccsek visszajátszásai egyébként tényleg kincset érnek – ezért is vigyáz rájuk gyémántként

valamennyi komolyabb koreai csapat. Kissé utópisztikus hír volt pár évvel ezelőtt, mikor kiderült, hogy egyes csapattagok kiszivárogtatták társaik gyakorlómeccseinek „felvételeit", így az ellenfél pontosan fel tudott készülni minden egyes újabb ravasz húzásra, mert tökéletesen tudta, hogy mikor mire számíthat. Az ügyből óriási balhé lett, az érintett játékosokat pedig egy életre eltiltották a stratégiai játékok versenyszerű űzésétől. Azt, hogy mennyire komolyan veszik az eSportokat Koreában, jól jelzi, hogy amikor két hasonló „bundaügyben" kiderült, hogy egyes játékosok szándékosan manipulálták az eredményeket (azaz szándékosan veszítettek), a csalók végül nemcsak eltiltást, de letöltendő (!), két-három éves börtönbüntetést is kaptak.

MINT A RENDES SPORTBAN

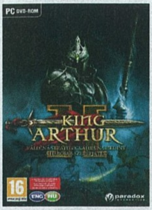
Koreában egyébként az eSportolók, a profi csapattagok élete erőteljesen hasonlít a „rendes" sportot űzők mindennapjaira. Ugyanúgy vannak felkészülő periódusaik, edzőtáboraik és taktikai megbeszéléseik, mint a fizikai sportolóknak. Sok esetben külön házat bérelnek a tagok számára, és a felkészülések során a nap túlnyomó részét együtt töltik. Ezek a csapatok azonban nem annyira belterjesek, mint ahogy azt elsőre gondolnánk: sok teamnek van idegenlégiósa, akik külföldről, többnyire Európából költöznek a Távol-Keletre, csak azért, hogy továbbfejlesszék tudásukat, és hogy a legjobbakkal gyakorolhassanak napi tizenkét órában. A barátságos otthoni bajnokságok tétje többnyire egyhetes mosogatás és takarítás a ház többi lakójára...

A Starcraft tehát önálló kis világgá és kultúrkörré nőtte ki magát az elmúlt években. Az MLG, Dreamhack, EPS tornák, a nagy hardvergyártók és videojáték-oldalak saját bajnokságai vérprofi angol kommentátorokkal megtámogatott valódi show-műsorokká fejlődtek, és csak idő kérdése, hogy a témára mikor harap rá a valódi nagyközönség. Ha az eSport valaha bekerül az ötkarikás játékok felhozatalába, a Starcraft II-nek garantáltan bérelt helye lesz benne: higgyétek el, már nem kell sokat várni!



TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



KING ARTHUR 2 A kerekasztal lovagjai: Reloaded

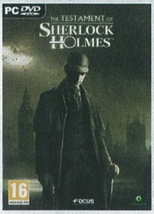
ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **NeocoreGames**

Az első King Arthur egy minden téren előremutató RTS volt, melyet a NeocoreGames tett az asztalra, amely legutóbb Van Helsing fiacskáját küldte el világ körüli démonirtásra. Elődje nagyon jól sikerült, de hosszú és nehéz volt, így a srácok a második részben kicsit könnyedebbre vették a figurát. Az eredmény egy megosztó King Arthur II lett, amit az újoncok szerettek a barátságosabb játékmenet miatt, a rajongók pedig szidtak, mondván, hogy sokat butult. Akárkinek legyen is igaza azonban, egy tény: a King Arthur II is ízig-vérig keményvonalas stratégiai játék, melynek története szerint Arthur király fiaként kell visszafoglalnunk a széthullott Britanniát. A játékmenet a Total Warra hajaz, azaz kapunk egy körökre osztott világtérképet, melyen valósidejű csatákat vívhatunk az Arthur mondakörnek megfelelő fantasykörnyezetben, mindezen felül pedig szerepjátékos elemek kényeztetnek minket, mellékküldetésekkel, diplomáciával, varázstárgyakkal és hősökkel. Ennyi pénzért kihagyhatatlan!

Fantasy állatkert TRÓNOK HARCA

ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **2990 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Cyanide**

A Trónok harca-jelenség egy regényfolyamból ívelt át a nagy költségvetésű tévésorozatok világába, majd onnét a videojátékok közé, mikor is a Cyanide úgy döntött, hogy feldolgozza a Vastrón körül bonyolódó, véget nem érő drámát. Az eredmény teljes árú programként nem lett szívderítő, mert a simán csak Trónok Harca című akció-szerepjáték unalmas, együgyű és rövid lett. Ugyanakkor érdemes kiemelni, hogy a játék történetének megírásában a Tűz és Jég dala szerzője, George R.R. Martin is segédkezett, így a sztori kifejezetten érdekes. A főszerepben ráadásul nem egy unalomig ismert karaktert találunk, hanem két új figurát, akik először külön utakat járnak, majd később közös erővel küzdenek a sorsukért. Nem egy kiemelkedő alkotásról van tehát szó, de egy végigjátszásra minden rajongónak ajánlott, és az érte kért háromezer forint sem olyan vészes ár. Irány Westeros, de ne reméljetek sok jót, mert ennek a történetnek nem lesz túl boldog vége!



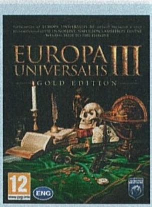
THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES A végrendelet

ÉRTÉKELÉS **84%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Focus Hme Interactive** FEJLESZTŐ **Frogwares**

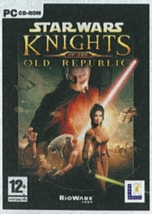
Zseni. Nyomozó. Ópiumfüggő. Bokszbajnok. Gyilkos. Vagy mégsem? Ha már Sherlock Holmes jó hírén is folt esik, mit várhat még a világ? Hát persze, hogy egy derék játékost, aki felderíti a viktoriánus Anglia legfelkavaróbb bűntényét! A The Testament of Sherlock Holmes az új generációs Holmes-sorozat legfrissebb része, mely egy korántsem egyszerű egyházi gyilkossággal nyit, hogy később magát a legendás detektívet is besározza. Vérbeli kalandjáték ez, melyben a tetthelyek vizsgálata, a szükséges tárgyak összegyűjtése, a gyanúsítottak kihallgatása és a szálak összefűzése a legfontosabb feladat. Ugyanakkor a Frogwares alkotása sötétebb a legtöbb rokon alkotásnál, és viszonylag hűen ábrázolja a Sir Arthur Conan Doyle által alkotott géniusz karakterét. Bár a legjobb Sherlock Holmes-játék még mindig a Jack the Ripper, azért a The Testament is megér egy misét, főleg most, amikor roppant barátságos áron zsákolhatjuk be. A játék ráadásul steames, és még achievementeket is osztogat. Ennél több nem is kell!

Európai vakáció EUROPA UNIVERSALIS III: GOLD EDITION

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Paradox Interactive** FEJLESZTŐ **Paradox Development Studios**



Az Europa Universalis-sorozat a grand strategy műfaj kiemelkedő szériája, mely nemsokára újabb epizóddal bővül. Az Europa Universalis IV remek játéknak tűnik, de addig még van idő bepótolni a tartalmas, sőt, mondhatni gigantikus III-at is, melyben 300 országgal indulhatunk Európa meghódítására. Mivel nem egy hagyományos stratégiáról van szó, ezért nincs bázisépítés, sem valósidejű harc, helyette egy gigászi, 1700 területre osztott világtérképen kell menedzselnünk birodalmunkat, hogy háborúban, békében, diplomáciában, vagy szövetségek gyűrűjében a lehető legsikeresebb állammá válhassunk. Az Europa Universalis III kampánya 1399 és 1821 között bárhonnan indulhat, ha pedig valahogy mégis sikerülne megunnunk a banánt, a Gold Edition magába foglalja a Napoleons Ambition, az In Nomine, a Heir to The Throne és a Divine Wind kiegészítőket is. Az eredmény egy szinte soha véget nem érő élmény, mely a barátságos ár fejében több mint csábító ajánlat. Ha kedveled a műfajt, ez a te játékod!



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Han lőtt először

ÉRTÉKELÉS **96%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **BioWare**

A Star Wars-játékok történetének legjobb játéka, nevetségesen alacsony áron. Pont. Hogy micsoda? Ennél részletesebb ismertetőre vágysz? Netán nem ismered a Knights of the Old Republicot? Huh, hát, nem szívesen mondjuk, hogy bújj vissza a barlangba, de tény: a BioWare forradalmi szerepjátéka új fényben mutatta be a Csillagok háborúja univerzumát, több ezer évvel Luke Skywalker felemelkedése előtt. A valósidejű, de megállítható csatákkal operáló, csapatalapú szerepjáték története a mandalóriai háborúk korába repíti vissza a játékosokat, amikor még a sithek és a jedik összecsapásai mindennaposak voltak a messzi-messzi galaxisban. A játék zseniális történettel, még most, tíz évvel később is elfogadható grafikával és kiváló morális rendszerrel rendelkezik, sőt, ez volt az első BioWare-játék, amely komolyan vette a döntéseket, és azoknak megfelelően változtatta meg a körülöttük lévő virtuális világot. Nem mellesleg jobb, mint bármelyik Star Wars-film a közelmúltból... Szóval irány a bolt, most!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Brink (2990 Ft), F1 2012 (2990 Ft), Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier (2990 Ft), World of Warcraft: Cataclysm (1490 Ft), Mafia (1490 Ft), Juiced 2 (1490 Ft)

Sid Meier's CIVILIZATION

[IRTA STÖKI]

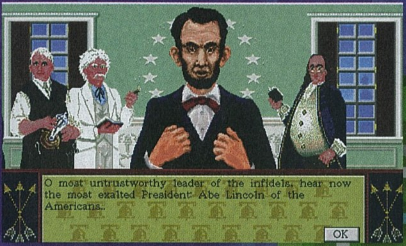
A Brave New World elég pöpec kiegészítő lett a Civilization V-höz, remek alkalom arra, hogy megemlékezzünk az alapjátékról. Mármint a legelső Civilizationről, minden 4X-játék alapjáról, minden idők egyik legjobb stratégiai címéről, ami majdnem nem jelent meg.

Bruce Shelley – csak ezt a nevet jegyezzétek meg, nem baj, ha a cikkből nem marad meg semmi más. Őt ugyanis folyton elfelejtik megemlíteni, amikor a Civilizationről van szó. Nem csoda persze egy olyan játéknál, aminek a teljes címe Sid Meier's Civilization, de a valóság az, hogy Meier és Shelley együtt hozták össze a játékot, akárcsak 1990-ben a Railroad Tycoont, ami az első közös munkájuk volt. Shelley a hagyományos társasjátékiparból került a videojáték-fejlesztésbe, Meier pedig akkor már tapasztalt róka volt a stratégiai játékok terén, és ők ketten nagyon jól kiegészítették egymást, amit a Railroad Tycoon sikere is mutatott: a játékosok zabálták annak ellenére, hogy ez volt Meier első olyan alkotása, amiben nem kellett harcolni, csak egy vonattársaságot felépíteni.

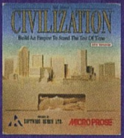
VILÁGOK ÉPÍTŐJE

A Railroad Tycoon egyik fő inspirációja az egy évvel korábban megjelent Sim City volt, és ehhez nyúlt Meier és Shelley akkor is, amikor a Civilizationbe kezdtek bele. Az volt a kezdeti víziójuk, hogy ez is egy teljesen békés produkció lesz, a játékos majd nulláról felépít, kitanít egy civilizációt, és abban gyönyörködik. Nagyjából fél év kellett ahhoz, hogy ezt az ötletet teljesen elvessék, Meier szerint ugyanis ez a verzió annyira volt izgalmas, mint nézni, ahogy a festék szárad a falon. A Microprose vezetője, Bill Stealey azonban azt akarta, hogy Meierék fél év után hagyják már abba ezt a civilizációs marhaságot, és szépen szállítsák futószalagon a szimulátorokat, ahogy azt Meier korábban tette (a stratégia mellett ebben a műfajban is jó volt). Stealey konkrétan le akarta lőni a projektet (nem lett volna példa nélküli, a Railroad Tycoon folytatását is törölte), de Meiernek korábbi társalapítóként elég jó szerződése volt, valószínűleg ez mentette meg a Civilizationt. Így annyi volt csak a fejlesztőpáros büntetése, hogy mielőtt tovább dolgoztak volna, meg kellett csinálniuk a Covert Action nevű titkos ügynökös játékot.

A kényszerszünetnek volt jó hatása is: Meierék át tudták gondolni, hogyan folytassák a Civilization fejlesztését, és eléggé kiérlelt ötletekkel ültek újra tervezőasztalhoz. Bekerültek a játékba a harci egységek, a küzdelem más civilizációkkal (akiket híres történelmi figurák képviseltek Nagy Sándortól Sztálinig), és egyáltalán, ekkor lett körökre osztott a játék. A végeredmény egy olyan program lett, amit követőivel együtt 4X-nek nevezett el a szaksajtó: eXplore, eXpand, eXploit és eXterminate – felfedezni, terjeszkedni, kitermelni és megsemmisíteni (az ellenséget). Ez a négy játékfázis 1991 előtt nem igazán volt egyszerre jelen a stratégiai játékokban.



Hiába telt el két évtized az első rész kiadása óta, egy dolog nem változott: a gép által irányított vezetők egytől egyig görény diplomaták!



ADATOK

KIADÓ
MicroProse

FEJLESZTŐ
MicroProse

KIADÁS ÉVE
1991

PLATFORMOK
Amiga, DOS, Windows, Atari ST, Sega Saturn, NES, Playstation

A SIKERES BIRODALOM

Mivel a Microprose nem bízott a sikerben, szinte nulla marketinggel adta ki a Civilizationt 1991 végén. A szaksajtó húzta fel – a rengeteg ajnározó, sok helyen maximumpontos kritika hatására mindenki ki akarta próbálni a Civilizationt. Így végül a program szép siker lett, többmilliós eladással (csak 2008-as adatot találtam, akkor nyolcmilliónál tartott a brand, de a Civ 5 biztos dobott még ezen). Meier még a Microprose-nál elkészítette a Colonizationt, aztán a hivatalos folytatásba, a Civilization II-be is besegített. A harmadik és a negyedik rész már a mester új cégénél, a Firaxisnál jelent meg, akárcsak az ötödik, és Meier tanácsadóként mindegyik készítésénél részt vett. Nem látom, mi akadálya lenne egy Civilization VI-nak...

MINDÖRÖKKE METROID

[ÍRTA STÖKI] **Léteznek halhatatlan videojáték-klasszikusok, és a játékipar már elég idős ahhoz, hogy százszámra lehessen sorolni a neveket. A lehető legnagyobb megbecsülés, a játék igazi továbbélése, azaz továbbfejlesztése a rajongók által viszont csak keveseknek adatott meg. A Gamasutra egy remek cikkben körüljárta, hogy a Super Metroidnak hogyan sikerült.**

A Super Metroid itthon kevésbé ismert játék, mert a SNES nálunk nem volt elterjedt konzol, a Commodore-gépekről legtöbben rögtön PC-re nyergeltek át a kilencvenes évek elején. Japánban, Amerikában és még pár nyugati országban viszont a Nintendo-konzol generációjának legsikeresebb képviselője volt, majdnem 50 milliós összeladással, és persze a játékfelhozatalban a nagy N szokásos húzócímeivel, többek között a nagyszerű Super Metroiddal. Ez egy lövöldözős akciójáték, ami ugyebár nem a tartósságáról ismert műfaj – ennek ellenére ma, 19 évvel a megjelenése után is aktív rajongótábora van a programnak. Annyira aktív ez a közösség, hogy most is saját modokat készít a játékhoz – és nemcsak egyszerű módosításokat, hanem az eredetit sokszor teljesen átszabó hackeket. Több mint száz ilyet találni a neten, amelyek eltérő grafikával, fizikával, pályákkal, játékmenettel bolondítják meg – sőt, néha felül is múlják – az eredetit. Persze, minden sikerjátéknak vannak rajongói, de ezek általában pár év alatt összezsugorodó közösségek, ahonnan sokan hamar lemorzsolódnak, mert jönnek újabb sikerjátékok, amikért rajongani lehet. A Super Metroid esetében viszont az egyik rajongói góc, a Metroid2002.com hardcore modgyártó kommunává fejlődött, és ma Metroid Construction gyűjtőnéven fórumoznak, chatelnek és persze alkotnak. Mi a Super Metroid titka, hogy majdnem két évtized után is pezseg körülötte a közösség, újabb embereket szippantva be? A Gamasutra megpróbálta összeszedni, mi kell egy ilyen mutatványhoz.

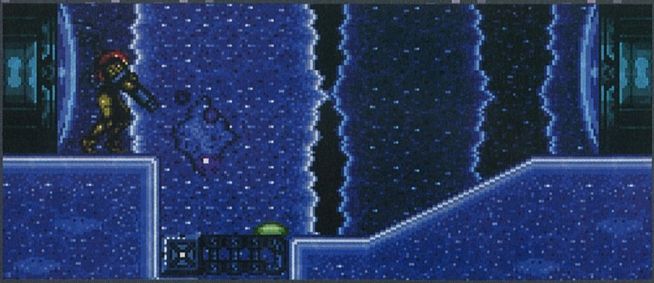
SAMUS NYOMDOKAIN

Nem meglepő módon minden egy játékkal kezdődik, méghozzá egy jó és elterjedt játékkal. Ilyen van sok, de az adott játéknak a jók közül is ki kell emelkednie, valamilyen szempontból különlegesnek kell lennie. A Metroid Construction a portálnak nyilatkozó tagjai szinte mind a Metroid megrögzött fanatikusai voltak, olyanok, akik több száz játékórát öltek a Super Metroidba, mert annyira tökéletesnek tartották, hogy minden porcikáját ki akarták ismerni, vagy csak újraélni az élményt.

Önmagában egy ilyen szuper játék még nem elég, a hackerszellemet fel kell piszkálni valamivel. A Super Metroid esetében ez azért sikerült, mert a játék kódja rengeteg olyan dolgot tartalmazott, amit a program fejlesztői elkészítettek, de végül nem került bele a végleges adathalmazba. Vagyis a Super Metroid forráskódja a Super Metroidban soha nem látott elemeket rejtett, hol egy ellenféltípust, hol egy pályarészletet, hol pedig egy komplett menüt. Ezeket előásni izgalmas feladat azoknak, akinek van affinitása a modokhoz. Ez a fajta virtuális régészet volt a játék körül kialakult hardcore közösség egyik fő motorja, főleg miután már megvoltak hozzá a megfelelő eszközök, mindenekelőtt a Super Metroid forráskódja, amire hosszú éveket kellett várni, hiszen a Nintendo elég zártan kezeli a játékait. Az elszánt rajongóknak fel kellett törniük az SNES cartridge-t, hogy kiszedjék belőle az értékes infókat, és megosszák egymással a tudásukat (azóta készítettek saját modszoftvert a játékhoz, a SMILE Editort, szóval ma már könnyebb a dolguk). Persze a közösségépülés folyamata könnyebben veszi ezt a technikai jellegű akadályt, ha az adott játék fejlesztői eleve támogatják a moddereket, és fejlesztőeszközöket tesznek nyilvánossá (ahogy például az id Software 1997-ben publikussá tette a Doom kódját).

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Oké, van egy jó játék, bele lehet nyúlkálni a kódjába, de mi motivál embereket arra, hogy komplett nem hivatalos folytatásokat készítsenek, ráadásul százszámra? Egyrészt a fent említett rejtett játékelemek, amiket, ha már előástak, a rajongók szeretnének működés közben is látni. Másrészt – és ez talán még fontosabb – az adott játék egyedisége. Metroid-címből akad néhány, de a Super Metroid elég különlegesnek számít a kánonban. Miután megjelent, nyolc évig nem kapott folytatást, és amikor végre a Nintendo leporolta a brandet, a Super Metroidtól nagyon elütő programokat adott ki. Ott volt például a Metroid Prime, ami már



3D grafikával készült, és FPS nézetbe helyezte a játékost – ez teljesen más volt, mint a Super Metroid 2D oldalra scrollozós lövöldözése. Szinte ugyanekkor jelent meg a Metroid Fusion is, ami 2D volt ugyan, de nagyon lineáris, pedig a nagy elődben az egyik legjobb dolog a nagy, nyitott, több irányban is felfedezhető játéktér volt (vagy legalábbis annak illúziója). Sok év várakozás után a folytatásokból az jött le a rajongóknak, hogy a Super Metroid egyszeri és megismételhetetlen csoda volt – és megpróbálták maguk megismételni, elkészíteni azt a folytatást, amit ők képzeltek. Nyilván nem tettek volna így, ha a Super Metroid után minden évben jöttek volna ki a hozzá nagyon hasonló még Superebb Metroidok, mondjuk olyan ütemben, ahogy az EA adja ki a sportjátékait.

A PC továbbra is verhetetlen, ha egy játék kimaxolásáról van szó, még egy ősrégi SNES-es játék esetében is!

Még egy dolog kellett ahhoz, hogy a Super Metroid körüli közösség ma is virágozzon: a kritikus tömeg, vagyis az, hogy elég sok szent őrült legyen, akinek ez a játék a mindene, és amiért szabadideje egy nem kis részét is feláldozza. Ez a tömeg nem jött össze rögtön a játék megjelenése után, a korábban említettek miatt: nem volt meg a forráskód, illetve el kellett telnie egy kis időnek, hogy már nagyon hiányozzon a játékosoknak egy igazi Super Metroid-folytatás. Igazából csak a kétezres évek elején lángolt fel a Metroid-modmánia, az egyik mod fejlesztése pedig tűzvészszé szította a lángot. A 2006-os Super Metroid: Redesign volt ez, ami az eredetinek egy nagyon alapos ráncfelvarrása volt, és amiben sokan részt vettek, köztük rengeteg új rajongó, akik valahogyan értesültek a projektről. A közösség azóta is akkora, hogy a lemorzsolódó emberek helyére mindig jönnek újak, és minden évben elkészül egy-egy, a Redesignhoz hasonló ambiciózus, állkapocsleejtő mod (a legjelentősebbek az Ice Metal: Uninstall, a Phazon Hack és a Super Zero Mission).

MÉG NINCS VÉGE

A Super Metroid példája persze nem egyedi. A már említett Doom rajongói még aktívabbak, a Brutal Doom nevű modnak épp most jelenik meg a 19-es verziója – érdemes megnézni a trailerét, mennyire felcsicsázták a rajongók az eredeti játékot még több robbanással, vérrel, animációval. A Half-Life és az Elder Scrolls epizódok is szép modkarriert futottak be, nem utolsósorban azért, mert fejlesztőik nagyon támogatták a házi hobbi-hackelést a megfelelő fejlesztőeszközökkel. És igen modbarát volt a Supreme Commander is, ennek mai napig látjuk nyomát rajongói oldalakon annak ellenére, hogy a termék nem volt akkora üzleti siker, mint az imént említettek. Hazai példák közül pedig a Huncraft nevű Starcraft-modot kell kiemelni új egységekkel, hadjáratokkal, sőt szinkronnal. Tényleg vannak játékok, amik megérdemlik az örökkévalóságot.

Megérkeztek az ÚJ ASUS N szériás notebookok!
Csak nálunk Magyarországon!

Asus N550JV és N750JV
i7-4700HQ processzorral és
GT 750M grafikus kártyával!

digiprime.hu
Gamer laptopok és kiegészítők
1074 Budapest, Dohány utca 63/B * 0670/286-4298 * digiprime.hu/pcguru

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ALAN WAKE

➲ Sziasztok! Nem tudnátok segíteni? Az Alan Wake-et játszanám, de az egész játék fekete-fehér, és bármit állítok be, nem lesz jobb. Elmondanátok, hogy mit kéne csinálnom? Előre is köszönöm!

Az Intel HD (CPU-ba integrált grafikus mag) megoldásoknál fordul elő ez a bug, és egy egyszerű driver-frissítés megoldja. Friss driver -> https://downloadcenter.intel.com/

WARFRAME

➲ Helló, Tika! A Warframe-ben megvettem Ash blueprintjét, de ahhoz, hogy megcraftolhassam, kell a sisakja, a páncélja és a páncél Systemje. A kérdésem pedig az, hogy ezeket külön-külön meg kell craftolni, vagy megszerezhetők az enemykből kieső nyersanyagok között? Válaszodat előre is köszi: ➲ KINDER-PENGUI

Külön-külön kell/lehet craftolni mindegyiket, és az Uranus rendszerben a végső boss, Tyl Regor dobja hozzá a bluprintet, ha szerencséd van (Helmet, Chassis, System blueprint vagy Gallium esik többnyire). Az Orokin Cell (az utolsó hozzávaló) a Saturn és a Ceres helyszíneken fordul elő (ritka cucc), de a magasabb bossok is dobják véletlenszerűen.

METRO: LAST LIGHT

➲ Kedves PC Guru! A fent említett játékkal kapcsolatban szeretném a segítségeteket kérni. El szeretném érni a „Shadow Ranger" achievementet, ami ugye azt jelenti, hogy úgy játsszam ki a játékot, hogy egy embert sem ölök meg. Ki is játszottam így, minden embert kiütöttem, és nem elvágtam a torkukat, még Lesnitskyt és Pavelt is életben hagytam, de a játék végén nem kaptam meg az achievementet. Van egy tippem, hogy az utolsó pályánál (D6) rontottam el valamit. Ugye, támadnak a Vörösök, de én mindig elbújok a harc közben, hogy ne kelljen ölnöm... Aztán jön a tank, amit ki is lövök (ugye itt nem tudok embert ölni?)... Azután visszaszorulunk az utolsó védőbástyához, ahol a minigun is van. Ilyenkor jön még pár hullám az ellenségből, majd jönnek ezek a „pajzsosok" és mögöttük a lángszórós csávó. Na, itt én végigdaráltam őket minigunnal, mert nem tudtam, hogy miképp vigyem végig a játékot anélkül, hogy ne perzseltessem fel magam velük. Szóval én szerintem itt rontottam el valamit. Szerintetek hogy kell átvinni a D6 pályát (azon belül is a pajzsos csókákra vagyok a legkíváncsibb), hogy ne öljek meg senkit? Előre is köszönöm válaszotokat!

Először is, ha a játék során bárkit megölsz véletlenül, akkor nem elég az előző checkpointtól újrakezdeni, hanem New Game. Ez elég fontos... A többi, amit leírtál stimmel, a D6-on pedig csak a tankot és a lángszórós csókát szabad bántani (ez a kettő a történet szempontjából megkerülhetetlen), ellenben a pajzsosokat a társaid elintézik. Lásd a videóban 50:19-nél -> http://tinyurl.com/o56oe6y

Az egyik oldalon találtam egy elvileg működő módszert az acsihoz, igaz, némi cheat-szaga van, de hátha így is megfelel. Szóval, ha a C:\Users\user name\AppData\Local\4A Games\Metro LL\110000100045726 mappában lévő user.cfg fájlt átnevezed (pl. user.bak), és betöltöd a D6 levelt, úgy fejezve be, hogy a tank és lángszóró kivételével nem nyírsz ki senkit, akkor is beadja. Állítólag.

GTA SAN ANDREAS

➲ Az a problémám, hogy megkapom Cesar első küldetését, megyek a kocsival az úton rendesen, próbálom rugóztatni és működik, minden rendben, de amikor odaérek az állomásra, akkor a küldetésbe is rugózik, de nem érzékeli. Ja, és a táncos küldetésnél is ez van a parton. Választ előre is köszi, sziasztok!

A lowrideres küldetésben a képernyő alján megjelenő nyilakat kell figyelni, és amikor pontosan a középen lévő körbe érnek, akkor kell a nyíl irányának megfelelő billentyűt megnyomni (fel - numpad 8, le – numpad 2, balra – numpad 4, jobbra – numpad 6). Csak azokat a billentyűzetleütéseket érzékeli, amelyek „sikeresek" voltak, tehát fedte a kör és a megfelelő irányt nyomtad. A tánc ugyanez.

➲ Sziasztok! Eléggé őskövület játékkal fordulok hozzátok, a GTA SA-vel, de kérlek, segítsetek, ha tudtok! PS2-n játszok. Las Venturasban megszereztem Millie-től a kártyát, a pénzszállító autót is megszereztem, de csak nem érhető még el a Breaking the Bank at Caligula's küldetés, miért? Hozzáteszem a Zero küldetésekbe bele se kezdtem, PS2-n egyszerűen lehetetlen a gépvadászat. Házat megvettem és ennyi. Lehet, hogy végig kéne szenvedni azokat? Köszönöm szépen előre is a választ! ➲ PETI

Valamelyik küldetés biztos, hogy még hiányzik, mert a kaszinórablás előtt még két kötelező misszió van, az általad is említett Millie kártyáján és a páncélkocsi megszerzésén kívül. Tehát lenne még a Cop Wheels (négy rendőrmoci lenyúlása), és a Damn and Blast (ejtőernyős szabotálós).

MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

➲ Szia, Tika! Volna egy kérdésem a fent említett játékkal. Megszereztem a Sub-Zeróhoz tartozó alternatív külsőt és kivégzést. A gondom annyi, hogy nem tudom használni az új ruházatot. Tehát a kérdésem így szól: hogyan tudnám használni a Sub-Zeróhoz tartozó alternatív ruhát? Üdv: ➲ BENI

A karakterválasztásnál a kívánt figurára lépj rá, és ha gamepadon játszol, nyomd meg a START gombot, billentyűzeten ugyanez az „1"-es gomb (alap kiosztáson).

BATTLEFIELD 3

➲ A BF3-at, amikor elindítom, azt írja ki az Origin, hogy: Érvénytelen licenc. Okkód: 0x0006
A játék eredeti, és ez előtt tudtam egy fél órát játszani.

A következő procedúrát kellene végigcsinálni:

1. **Zárd be az Origint.**
2. **Nyisd meg az Internet Explorert (csak ebben a böngészőben működik), majd a címsorba írd be, hogy: C:\ProgramData\Electronic Arts\EA Services\License**
3. **Töröld a 71067.dlf vagy 70619 vagy 71069.dlf fájlt (verziótól függ, hogy nálad melyik jelenik meg)**
4. **Gép újraindít.**
5. **Indítsd az Origint, és próbálj meg belépni.**

Ha a fenti nem vezet eredményre, akkor próbálkozz ezzel:

1. **Zárd be az Origint.**
2. **Nyisd meg az Internet Explorert (csak ebben a böngészőben működik), majd a címsorba írd be, hogy: C:\ProgramData\Origin\DownloadCache**
3. **Törölj itt minden fájlt.**
4. **Gép újraindít.**
5. **Indítsd az Origint, és próbálj meg belépni.**

ROCHARD

➲ Kedves Tika! A júniusi teljes játékkal akadt problémám, a Rocharddal. Feltelepítettem, de mikor elindítom, akkor azt írja ki, hogy: „Nem sikerült a játék indítása (hiányzó futtatható fájl)". Ezek után megcsináltam azt a 4 lépést, amit a Steam fórumon ajánlanak, de ez sem oldotta meg a problémát, majd újratelepítettem a DVD mellékletről, de ugyanazt írta ki. Előre is Köszönöm válaszod! Üdv: ➲ LEVI

A Stemben a Játékok szekcióban keresd meg a Rochardot, jobb egérgomb rajta, Tulajdonságok, aztán Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció (a művelet idejére a Steamet futtasd rendszergazdaként). Ugyanakkor a víruskeresődre sem ártana ránézni, mert hátha a játék futtatható állományát karanténba dobta valami ismeretlen és érthetetlen okból.

AGE OF EMPIRES

➲ Helló, Tika! Egy kissé fura kérdésem lenne az Age of Empires: The Asian Dynasties című játékkal kapcsolatban (mondjuk ez mindegyik részére igaz). A gondom, hogy nagyon idegesít, hogy a házépítésnél is build limit van, és nem tudsz ajánlani valamilyen modot, ami ezt orvosolná? A másik problémám a The Warchiefsszel van, mégpedig az, hogy nem indul. Elindítom, majd hibaüzenet (Az Age of Empires: The Warchiefs működése leállt. A Windows megoldást keres a problémára.). Egy ideje nem játszottam vele, ezért meglepődtem, hogy nem indul. A választ előre is köszi. ➲ GERI

1. **A The Asian Dynastieshez létezik egy olyan mod, ami a populációs és építkezési limitet is leszedi: http://tinyurl.com/yhq5qn7 (felül, a piros download file feliratnál tölthető, és elméletileg az 1.13-ra felpatchelt játékra minden gond nélkül feltelepíthető).**
2. **A WarChiefsnél egy kicsit trükközni kell. A Számítógép ikonon nyomj jobb egérgombot és Tulajdonságok, aztán balra válaszd ki a Speciális rendszerbeállításokat. A Teljesítmény rovatban kattints a Beállításokra, majd az Adatvégrehajtás megakadályozása fülre. Az „Adatvégrehajtás megakadályozása ..., kivéve" checkbox legyen aktív, és a Hozzáadás gombnál az Age3.exe és minden hasonló futtatható állomány legyen hozzáadva a Warchiefs és az AoE könyvtárából.**

BLACKSITE, PORTAL 2

➲ Üdv, PC Guru! Van egy nagy problémám a Blacksite Area 51-gyel. Megvettem a játékot, majd másnap feltelepítettem, de amikor elindult a játék, csak felfele és körbe-körbe nézett. Nem tudom, mi lehet a probléma. Továbbá a Portal 2-vel is van egy gondom. A játékot kb. egy éve vettük meg Steamen, és azóta egy új Asus VW190 LCD monitorom van, szóval, amikor elindul a játék, azt írja a monitor, hogy OUT OF RANGE, de a hangokat hallom. Köszönöm a válaszotokat! Egyik olvasótok: ➲ KOLOS

1. **Szinte biztos, hogy a gépedhez csatlakoztatva van egy játékvezérlő – botkormány, gamepad vagy kormány –, ha ezt kihúzod, a pörgés megszűnik.**
2. **A Steam kliensben, a Játékkönyvtáradban a Portal 2-n jobb egérgomb, majd Tulajdonságok. Az Általános fülön az Indítási opciók beállítására kattints, majd az üres mezőbe írd be, hogy „-windowed" (idézőjelek nélkül). Így majd elindul a játék, és be tudsz állítani egy, az új monitorodnak is megfelelő felbontást.**

XENUS 2

➲ Helló, PC Guru! Egy kis segítséget kérnék a Xenus 2 -vel kapcsolatban. Kaptam egy feladatot, amikor ki kell úszni a tengerre az első szigeten, és le kell merülni egy régi hajóroncshoz. Előtte kapok egy oxigéntartályt, amit nem tudom, hogy lehet használni, és állandóan megfulladok. De ha véletlenül sikerül, akkor is kijelez még egy zászlót nem messze a roncstól, ahol nincs semmi. Sajnos emiatt nem tudok továbbjutni. Ha tudtok, legyetek szívesek, segítsetek. Előre is köszönöm. Éljen a PC GURU!

Sokat segít, ha a búvárkodáshoz szükséges skillek ki van fejlesztve, és ha történetesen még egy hajód is van. A küldetés közben megtámad majd néhány hal, tehát egy páncél nem fog ártani, ugyanakkor nehogy leállj ütni a sok kopoltyús fenevadat, mert megfulladsz. Az általad említett oxigénpalack nem a játékos számára lett odakészítve, erre a búvárnak lesz szüksége, magyarul ne piszkáld. A művelet maga a következő: Lemerülsz a jelzett helyen, úgy, hogy a hajóroncs orrát célzod meg. Amikor eléred az első szakasz végét (kiteszi a következő waypointot), nem a „zászló" irányába mész, hanem folytatod a merülést, és a hajóroncs orránál beúszol a barlangba a tengerfenéken látható résen keresztül. Ettől a bejárattól egyenesen előre elindulva hamar megtalálod a búvárt, átadod az oxigénpalackot, és lehet gondolkodni a visszatérésen. A barlangban érdemes szétnézni – elég sok a kincs és a kagyló. A felszínre jutáshoz a bejárathoz legközelebbi levegőkészletnél jól tankolj fel, és lehet tempózni. Kimész a partra, megkeresed a búvárt, a jutalmat bezsebeled, és kész is.

LEGO HARRY POTTER

➲ Sziasztok, GURUSOK! Van egy olyan problémám a játékkal, hogy amikor a 3. év utolsó pályáján vagyunk, ott ki kéne olvasztani a vízköpőket, és ott mindig LEFAGY. Nem tudtok rá valami megoldást? ➲ BENCE10X98

Két megoldás is van:

1. **A Vezérlőpult, Hardver és Hang szekciójában a Hangot nyisd meg, itt a Hangszórókat jelöld ki, Tulajdonságok, Speciális fül, és az Alapértelmezett formátumot CD minőségre (16bit, 44100) állítsd át, majd Okézd le. Aztán a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\WB Games\LEGO Harry Potter könyvtárban a pcconfig fájlt nyisd meg Jegyzettömbben és a *DesiredDynamicLightQuality* *UseHires* *UseHiresPending* után álló értékeket írd át 0-ra (nullára). Majd mentsd el a fájlt. Ha a kérdéses szakaszon túljutottál, akár vissza is lehet állítani a fájlt.**
2. **Elvileg a játékban is túl lehet jutni a fagyáson, ha az ominózus rész előtt, a szökőkútnál F2-vel aktiváljuk a második játékost (mintha coopban játszanál), és Hermione egyedül megy fel a szobrokhoz (ez fontos, no meg az is hogy a jégfal ne legyen a „képben"). A siker esélyét növelheti, ha bal oldalról a jobb oldali szobrot célzod, kvázi vakon (úgy, hogy se a jégfal, se a szobor ne látszódjon a képernyőn), és a másikat ugyanígy, csak fordított irányból.**

MAFIA 2

➲ Szia! Nemrég egy nyereményjátékon nyertem egy Mafia 2 PC-s játékot, ami steames, és van egy problémám ezzel a játékkal: betettem a CD-t a meghajtóba, és egyből feltelepített egy steames alkalmazást. Létrehoztam az accountomat (mert eddig még nem volt, és kell az aktiváláshoz), szóval be szeretnék jelentkezni, de megszakítja a bejelentkezést, és még a játékot se telepíti fel. Szeretném, ha segítenétek. Előre is köszönöm a segítségeket.

Elvileg ez a helyes sorrend. A http://store.steampowered.com/ oldalon a jobb felső sarokban a Steam telepítése menüpontnál elindítod a Steam kliens telepítését, ha ez rendben lement (frissítésekkel stb.), és van már Steam accountod, akkor bejelentkezel a kliensbe (ha nincs, nem működik, akkor csinálsz újat, de szigorúan valós adatokkal, amiből a név-jelszó párost még fel is jegyzed egy biztonságos helyre). A Steam kliensben felül, a Játékok menüpont alatt a Termék aktiválása a Steamen opciót megkeresed, majd a Mafia 2 kódját ide beírod, és ízlés szerint a lemezről telepíted (a Steam kliensnek a háttérben futnia kell) vagy hagyod, hogy a Steam automatikusan letöltse a játékot. Ha jól értem, nálad a Steam kliens megszakítja a bejelentkezést. Próbáld meg újratelepíteni, aztán rendszergazdaként futtatva bejelentkezni.

COD MODERN WARFARE 2

➲ Üdv, PC Guru! Nemrég megvettem eredeti dobozos kiadásban a Call of Duty: Modern Warfare 2-t. Feltelepítettem, ment is rendesen a Single Player. Csak az a baj, hogy mi pont a multi része miatt vettük meg a játékot, de az nem megy. Elindítom, ki is jön a narancssárga kis kép, majd egy fekete kép, és ott, ahogy van, befagy, várhatok időtlen időkig is, nem változik. Ctrl+Alt+Dellel kiírja, hogy nem válaszol. Többször újratelepítettem már, de nem javul. Kérlek, segítsetek! Köszönöm előre is.

A Program Files(x86)\Steam\steamapps\common\call of duty modern warfare 2\zone\english könyvtárban keresd meg az mp_playlist.ff fájlt és töröld ki. Általában ez megoldja.

STEAM

➲ Sziasztok! A Steammel kapcsolatban van egy kérdésem: ha volt egy régi profilom, és azon van a King Arthur, nos ha azon a profilon kitörlöm a játékot, vagy törlöm magát a profilt, akkor tudom az újabb profilomon újra aktiválni a játékot? Válaszodat előre is köszönöm.

Határozott NEM a válasz. A játékok nem áthelyezhetők a profilok között. Törölni sem tudod a profilodat, sőt a játékot sem, csak épp a már feltelepített fájlokat eltávolítani (törölni), de a profilodban mindig ott lesz letöltésre/telepítésre várva. A lényeg, hogy accountokat összevonni, egymás között csereberélni a már aktivált játékokat NEM LEHET!

PS VITA

➲ Kedves Mentőöv! Azt szeretném kérdezni, hogy hol tudok Skype-ot letölteni PS Vitára, ugyanis a PS Store-ban nem találtam. Az összes menüpontot átnéztem. Segítségeteket előre is köszönöm! ➲ WESP

Pedig ott van az. A Top Sellers vagy az ALL/Apps/Social kategóriát nézd át.

Nyáron startol az MSI All-in-One gépe

TERMÉK NEVE **MSI ADORA24** GYÁRTÓ **MSI** MEGJELENÉS **2013. AUGUSZTUS** ÁR **345 EZER FORINTTÓL**

Az All-in-One (AIO), azaz minden-az-egyben konstrukció olyan PC-t jelöl, ami egyben monitor is, és nincs külön ház hozzá – ha valaki most az Apple iMac-jeire asszociál, jó helyen kapiskál. Ugyanakkor ezek a gépek már rég túlnőttek a harapott almán, és egyre több gyártó igyekszik hasonló termékkel előrukkolni. Most például az MSI megoldása startol el, legalábbis külföldön, bár mire e sorokat olvassátok, már nem kell sokat aludni az augusztus közepén esedékes magyarországi premierig. Az MSI Adora24 egy látványos, csinos kis PC, mely teljesítmény terén sem vall szégyent. A gép kétféle eszköztárral kapható, az olcsóbb kiszerelés egy i3-as Intel Core processzort, maximum 8 GB 1333 MHz-es RAM-ot, 1 TB-os HDD-t és DVD-újraírót tartalmaz, de akik szeretnek többet költeni, azok i5-ös processzorral, 1666 MHz-es memóriamodulokkal, SSD-vel és Blu-ray-jel is kérhetik a masinát. Ehhez jön még az opcionális tévétuner, a beépített 2x4 wattos sztereó hangfalszett, és a GeForce GT 740M VGA. A masina előnye, hogy mindössze 120 wattot fogyaszt, 24 hüvelykes, LED-es érintőkijelzője pedig támogatja a Flicker Free-nek nevezett technológiát, melynek köszönhetően nem csíkozódik be, ergo akár televízióként is használható, hogy játékkonzolt kössünk rá. Mindehhez vegyük hozzá a látványos külalakot, a falra szerelhető kivitelt, a sokféle csatlakozót, a Windows 8 operációs rendszert és a beépített webkamerát, és már értjük is, miért kerül ilyen sokba az Adora24. Hát igen, ez sem lesz tömegtermék.

Brutális, de elegáns GeForce-ok érkeznek

TERMÉK NEVE **GEFORCE 770 HOF / GEFORCE 780 HOF** GYÁRTÓ **GALAXY** MEGJELENÉS **2013 NYÁR VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A Galaxy nevű gyártónak úgy látszik, megtetszett a ritkán használt hófehér szín, ugyanis rögtön egy új GeForce-családot jelentett be, melynek két tagja makulátlan fehérben pompázik. Ráadásul mindkét szépség igen erős gyári tuninggal rendelkezik, sőt mi több, a Galaxy GeForce 780 GTX Hall of Fame kiadás a jelenleg kapható legerősebb 780-as VGA a piacon. Na, de haladjunk sorjában! A Galaxy 770 GTX Hall of Fame fehér nyákján POSCAP és MLCC típusú kondenzátorok találhatók, garantálva a hosszan tartó, igen magas teljesítményt. A szokás szerint 28 nm-en gyártott GK104-es GPU órajele 1202 MHz, ehhez jön a Boosttal elérhető 1245 MHz-es gyári csúcsteljesítmény. Mindehhez 256-bites sínbuszú, 7 GHz-en (!) száguldó, 2 GB-os GDDR5 RAM-ok járnak, csak a biztonság kedvéért. A kártyát egyébként három 8 cm-es ventilátor hűti, melyek az eddigi tapasztalatok szerint szinte észrevehetetlenül halkan dolgoznak. Mindez azonban még semmi a már emlegetett 780 GTX HOF szörnyeteghez képest: a referenciamodellnél 20%-kal gyorsabb energiazabáló szintén fehér nyákon terpeszkedik, CHiL CHL8318-as digitális VRM vezérlőt használ, a tápáramkörben pedig Coiltronics tekercsek is helyet kaptak. A GK110-es GPU 1006 MHz-es alap- és 1058 MHz Boost-órajelen, a 384-bites, 3 GB-nyi GDDR5 RAM pedig 6 GHz-en ketyeg. Az eredmény olyan sebességmámor, amilyennel még nem találkozhattunk, kíváncsian várjuk az első SLI-eredményeket. Ár és pontos megjelenés még nem ismert, de biztos, hogy nem lesznek olcsó játékszerek.

Kínába tartanak a konzolok?

Kína nem egy túl nyugatbarát állam, legalábbis nem abban az értelemben, hogy tisztelnék a határon túli márkák jogi korlátait. Kínában mindennaposak a kamu iPhone-ok és játékkonzolok, míg az eredeti termékeket tiltja a kormány. Mármint most, ám egyes források szerint a Kulturális Minisztérium a játékkonzolok tilalmát jegyző, 2000-es törvény eltörlésén gondolkodik. Ha a China Dailynek igaza van, akkor a kínai kormány, feltételekkel ugyan, de lehetővé tenné a három nagy gyártó terjeszkedését, ami több százmillió potenciális vásárlót jelent. Kínában egyébként is jelentős hagyománya van a videojátékoknak, a fiatalság pedig keserűen szomjazza a nyugat újdonságait. Várjuk a hivatalos bejelentést.

Nvidia: Felhőn süt át a fény

TERMÉK NEVE **CLOUDLIGHT** GYÁRTÓ **NVIDIA** MEGJELENÉS **NEM ISMERT**

Igen érdekes technológiai megoldással ugraná át a sugárkövetés erőforrásigényét az Nvidia: a cég mérnökei olyan konstrukción törik a fejüket, mely a fények valósidejű kiszámítását levenné a videochip és a processzor válláról, hogy egy szuperszámítógép oldja meg helyettük a dolgot, majd egy internetes felhőrendszeren át továbbítsa a PC-nk felé. A nemes egyszerűséggel csak CloudLightnak keresztelt rendszer háromféle módon tudna működni, egyre jobb képminőséget eredményezve. A voxeles, 15 Hz-es képfrissítéssel dolgozó, legrosszabb, ámde legkevésbé erőforrás-igényes megoldás H.264-es kódolású videóként küldené vissza a PC-nkbe a szükséges adatokat, melyeket a gép dekódolna és megjelenítene a monitoron. Az arany középutat az OptiX Ray Trace motorra épülő, 10 Hz-es módosulat képviseli, ám ebben az esetben a videokártyánknak már többet kell izzadnia. A legszebb, legélethűbb fényjáték az OptiX Photon Trace motort használja, 30 Hz-es képfrissítéssel dolgozik, és tömörítetlen formában továbbítja az adatokat a VGA-nak, ami nem árt, ha erős, hisz ennyi anyagot feldolgozni egyáltalán nem egyszerű feladat valós időben. Persze az Nvidia sem ostoba: a három út könnyen keresztezhető, így létrehozhatók hibrid megoldások, hogy az esetleges otthoni korlátok ne menjenek a látvány rovására. Azt még nem tudni, kik és miként licencelik majd a CloudLightot, de a maximum 30 fps-es sebességkorlát már biztosnak tűnik, és egy masszív szerverpark kiépítésére is igény mutatkozik. Vajon erre mit lép az AMD?

Isten veled, Symbian!

TERMÉK NEVE **SYMBIAN** GYÁRTÓ **SYMBIAN SOFTWARE**

Tizenhárom évvel megjelenése után véget ér a Symbian operációs rendszer pályafutása. Az Ericsson által indított egykor világelső szoftver telefonos piacrészesedése napjainkra mindössze 1,8%-ra csökkent. A legutolsó symbianos Nokia modell a tavalyi év elején startolt el 808 PureView név alatt, és a Nokia Lumia 1020 bejelentéséig a legjobb minőségű fényképek készítésére alkalmas telefon volt. A finn gyártó már csak és kizárólag Windows Phone-nal felszerelt Lumiákkal képviselteti magát a felső kategóriás szegmensben, a Symbian pedig nemsokára a múlt homályába vész.

Csúcssebességű memóriák érkeznek

TERMÉK NEVE **XPG V2 RAM** GYÁRTÓ **A-DATA**
MEGJELENÉS **2013 NYÁR VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **299 DOLLÁRTÓL**

Az A-DATA mindig is híres volt érdekes, elsősorban játékosokat célzó újdonságairól, és e trend alól a most bejelentett szuper-RAM-ok sem képeznek kivételt. Az XPG V2-es családba tartozó kitek 2x2 db DDR3-as RAM-ot foglalnak magukba, és 2800, illetve 3100 MHz-es kivitelben érhetők el. A brutális sebesség természetesen az Intel legújabb processzorait, a Haswell-magos termékeket hivatott kiszolgálni, meglehetősen magas áron. A lassabb, egyenként 4 GB-os modelleket tartalmazó csomag ára 299 dollár, míg a csúcsteljesítményű kiszerelésé egyelőre nem ismert, de szakértők szerint 500 dollár körül lesz kapható, valamikor nyár végén. Az mindenesetre biztos, hogy nem lesz gond a gyorsasággal.

Jön az USB 3.1!

TERMÉK NEVE **USB 3.1** GYÁRTÓ **USB-IF** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

Az USB-IF még tavasszal jelentette be, hogy gyorsul az USB 3.0-s szabvány, méghozzá a kétszeresére, hisz az 5 Gbps-ben maximalizált port új változata 10 Gbps-os sebességet is képes lesz elérni. Nos, jó hírünk van: a hivatalosan csak USB 3.1-nek keresztelt szabvány elkészült és készen áll a sorozatgyártásra. A gyártók már jelezték, hogy amint lehet, szeretnék leszállítani az első 3.1-es eszközöket.

Íme az első ASUS SSD

TERMÉK NEVE **RAIDR EXPRESS** GYÁRTÓ **ASUS**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az ASUS bemutatta a RAIDR Expressnek keresztelt SSD-t, mely RoG certifikációt kapott. Egy 240 GB-os modellről van szó, ami két 120 GB-os SSD-t köt össze RAID 0 szabvánnyal – a sebességről elég annyi, hogy 810 MB/s-mal ír. A hivatalos üzemidő 620 ezer óra, és a TRIM, az NCQ és a SMART technológiák támogatása is adott. Az ASUS a szoftveres oldalt sem hanyagolja el, kapunk is egy ROG HybriDisk nevű applikációt, melynek köszönhetően a RAIDR Express 4 TB-ig bezárólag bármilyen HDD-t képes gyorsítani – persze ilyenkor a sebesség 600 MB/s-ban maximalizálódik. Az ASUS RAIDR Express ára és pontos megjelenési dátuma egyelőre nem ismert, de valószínű, hogy a többi ROG termékhez mérten ez sem lesz olcsó.

Ilyen a hipster Google Glass

TERMÉK NEVE **GOOGLE GLASS** GYÁRTÓ **GOOGLE**
VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2013 Q4** VÁRHATÓ ÁR **300-500 DOLLÁR**

A Google Glass az elmúlt év egyik nagy sztorija, mely persze nem csoda, hisz egy valódi, sci-fibe illő kémszemüvegről van szó. Van azonban egy bökkenő: a Google Glass kifejezetten vacaknak néz ki, így a Sourcebits kreatív munkatársai gyorsan terveztek neki egy minőségi külalakot, mely a kor divatjának megfelelően vastag SZTK-keretbe illeszkedik. Stílusról nem illik vitatkozni, de tény: a Google Glassnek jól áll a hipster attitűd, el kellene gondolkodnia a Google-nek is az esetleges újratervezésről.

Íme az új Nexus 7

TERMÉK NEVE **NEXUS 7** GYÁRTÓ **ASUS / GOOGLE** MEGJELENÉS **2013 NYÁR VÉGE** VÁRHATÓ ÁR **229 DOLLÁR (16 GB) / 269 DOLLÁR (32 GB) / 349 DOLLÁR (4G-LTE)**

A Google a szokásos nyári konferenciáján lerántotta a leplet a Nexus 7 2013-as változatáról, mely jelentős előrelépésnek bizonyul még úgy is, hogy a tavalyi elnöd máig nehezen talál kihívóra az androidos tabletek piacán. A puha műanyag borítású eszköz szintén 7 hüvelykes kijelzővel rendelkezik, ami természetesen IPS, s melynek felbontása 1920x1200 – igen, jól olvastátok! Visszatér az ASUS TruVivid technológia, így a színek nagyon szépek lesznek, a védelemről pedig Gorilla Glass borítás gondoskodik. Ez azonban még semmi a belső változtatásokhoz képeset: az új Nexus 7-et egy négymagos, maximum 1,5 GHz-en hajtott Qualcomm Snapdragon S4 Pro SoC hajtja, 400 MHz-es Adreno

320 GPU-val és 2 GB rendszermemóriával kiegészítve. Érdekesség, hogy az Adreno 320-at nagyon felkapták a szoftverkészítők, a chip ugyanis kihasználja az OpenGL ES 3.0 és az OpenVG 1.1 API-k képességeit – ezt egyébként a Unity grafikus motorral prezentálták a Google munkatársai, és a közönség álla egy emberként esett a földre. Természetesen az új esztendőt új Android-variánssal is ünnepli a szoftveróriás: a Nexus 7 immár 4.3-as operációs rendszert futtat, mely Bluetooth Smart támogatással, DRM API-vel (ez többek közt a Netflix miatt fontos), és a szokásos sallangokkal (gyorsabb menük, javult multitask, okosabb billentyűzet stb.) vértezi fel a táblagépet. Az Android 4.3 természetesen elérhető lesz a régi Nexus 7-re, Nexus 4-re, Nexus 10-re, illetve HTC One és Galaxy S4 Play készülékekre is. Megjelenés nyáron várható.

Dell Alienware M17X R5

AZ ERŐMŰ ÉS A SZIVÁRVÁNYHATÁS

[ÍRTA BATE] Júliusban lehetőségünk adódott kipróbálni a Dell legújabb, gamereknek szánt szörnyetegét, az Alienware M17X R5-ös verzióját, ami állta is a sarat a közelmúlt játékaival vívott VGA-izzasztó csatákban.

A Dell hordozható erőműve már első pillantásra képes mély benyomást tenni a részletekre érzékeny játékosokra. A gép egy méretes fekete dobozban érkezik, melynek oldalain csak az Alienware logo látható, a kibontást követően pedig a Hitman-játékokat idéző megoldással találkozunk. A csomagolás belseje szivaccsal van kipárnázva, méretre vágott hely van kialakítva a notebooknak, és a töltő is egy különálló, rögzített fakkban kapott helyet – ez a megoldás nemcsak különleges, de praktikus is, ugyanis a gép komoly védelmet élvez a dobozában, amit már csak emiatt is érdemes megtartani. A szabványostól eltérő „tálalásnak" köszönhetően az exkluzivitás érzése már az első találkozáskor megcsapja az embert, és ekkor a gép fedelét még fel sem nyitottuk...

PRÉMIUM KIALAKÍTÁS

Az R5-ös Alienware M17X-nél azonban nemcsak a csomagolás kapott különleges figyelmet, de az egész gép is. A notebookot megemelve azonnal feltűnik a 4,15 kg-os, nem csekély súly, ám ezt nem negatívumként éljük meg, hanem rögtön úgy érezzük, hogy ebből a masinából bizony nem spórolták ki az anyagot. És tényleg nem: az anyaghasználat tekintetében abszolút nem érheti kritika a Dell gépét. Az egész notebook egy magnéziumötvözet vázra van felépítve, a géptestet és a képernyőt alumíniumkeret védi, a notebook többi részét pedig gumiszerű, kellően tömör, de mégis rugalmas műanyagból készítették – ezek a megoldások nemcsak jól néznek ki, de egy, az átlagnál sokkal jobban összerakott gépet eredményeznek. Az illesztések pontosak, a borítás mozgatás közben nem recseg-ropog, az ilyen-olyan felületek nem nyomódnak be, a gép szinte minden egyes porcikájából sugárzik, hogy egy kifejezetten strapabíró döggel van dolgunk – ez pedig kimondottan nagy előny, ha olyan notebookot keresünk, amivel alkalmanként részt vehetünk LAN-partikon is.

A dizájn a sokszor feltűnést keltő hordozható erőművekhez képest egészen visszafogottra sikeredett. Ugyan különleges éleket, kicsit agresszívabb vonalakat itt is találhatunk, de az M17X ennek ellenére is inkább tiszteletet parancsoló, mintsem hivalkodó. Persze ha valaki számára ez kevésnek bizonyulna, akkor sem kell elkeseredni, ugyanis a Dell azért tartotta magát ahhoz a furcsa „hagyományhoz", hogy egy ilyen gamer notebooknak vonzania kell a szemet. Alienware gépről lévén szó, LED-ekben most sem szenvedünk hiányt, és az AlienFX szoftvernek köszönhetően mindenki az ízlésének megfelelően variálhatja, hogy a gép milyen színekben pompázzon/pulzáljon. Összesen tíz különböző területen (fedél, belső Alienware logo, a gép oldala, a billentyűzet négy különböző része, még a tapipad is) állíthatjuk be a fényeket, ráadásul 18 színből választhatunk, így ha nagyon akarjuk, akár még csiricsáré karácsonyfát vagy csillámpónis szivárványt is varázsol-

SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core i7-4800MQ 2,7-3,7 GHz
MEMÓRIA	16 GB Dual Channel DDR3L RAM (1600 MHz)
CHIPSET	Intel HM87 Express Chipset (Haswell architektúra)
VIDEOKÁRTYA	NVIDIA GeForce GTX 770M 3 GB DDR5
HANGKÁRTYA	Klipsch hangrendszer (belső, 5.1)
KIJELZŐ	17.3 colos WLED FHD (1920 x 1080) Anti-Glare kijelző
MEREVLEMEZ	750 GB HDD (7200 RPM)
OPTIKAI MEGHAJTÓ	Blu-Ray olvasó
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Killer Networks Gigabit Ethernet hálózati kártya
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	5G WiFi Broadcom 4352 802.11n/ac Bluetooth 4.0 technológiával
CSATLAKOZÓK	4 USB 3.0, Mini-Display port, HDMI, 9 az 1-ben kártyaolvasó
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN, Bluetooth 4.0
TÁPEGYSÉG	8-cellás lítiumion akkumulátor
OPERÁCIÓS RENDSZER	Windows 7 vagy Windows 8
SÚLY	4,15 kg
GARANCIA	1 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	709.000 Ft

TELJESÍTMÉNYTESZT (FULL HD)

BATTLEFIELD 3

MEDIUM: 68 FPS

ULTRA: 38 FPS

TOMB RAIDER

NORMAL: 60 FPS

ULTRA: 34 FPS

BIOSHOCK: INFINITE

MEDIUM: 68 FPS

ULTRADX11: 32 FPS

CRYSIS 3

MEDIUM: 27 FPS

VERY HIGH: 12 FPS

hatunk a hardverünkből – vagy ha a konzervatívabb réteghez tartozunk, akkor kikapcsolhatjuk az egészet, és meghúzódhatunk a félhomályban.

A már emlegetett minőség viszont nemcsak az anyaghasználatban és a kiépítésben érhető tetten, de a fontosabb „perifériák" esetében is, így a billentyűzet és a képernyő egyaránt csúcsminőséget képvisel. Előbbi a géptestbe van mélyítve, a háttérvilágítás adott, a gombok mérete és kialakítása ideális, és a tapintásuk is kifejezetten kellemes. A képernyő egy 17,3 colos WLED FHD panel, kiváló képminőséggel és betekintési szöggel, bónuszként pedig tükröződésmentes felületet kapunk, így még a külső fényforrások sem zavarják az elmélyült játékot. Egyedül a gép tapipadjával nem voltunk maradéktalanul megelégedve, ugyanis túlságosan is érzékenynek találtuk, azonban mivel gamer gépről beszélünk, szinte kizárt, hogy ne szerezzünk mellé egy normális egeret, így a notebook ezen részét aligha fogjuk kihasználni.

ÉS MIT TUD A VAS?

Alienware konfigurációról lévén szó talán senki nem lepődik meg azon, hogy tényleg egy elég izmos összeállítással van dolgunk. A gép processzora egy negyedik generációs, Haswell architektúrára épülő i7-4800MQ chip, ami alapból 2,7 GHz-en ketyeg, de ez az érték akár 3,7 GHz-ig is húzható a Turbo Boost segítségével. Memóriából 16 GB-nyi található a gépben, méghozzá dual channelles DDR3L modulok, a videokártya pedig egy Nvidia GTX 770M, 3 GB DDR5 RAM-mal. Habár mindenképpen impozáns trióval van dolgunk, az valahol mégis érthetetlen, hogy a Dell miért a GTX 770M-es VGA-t pakolta a gépbe, mikor már a korábbi R4-es modellben is a jobb teljesítményt nyújtó GTX 680M kapott helyett.

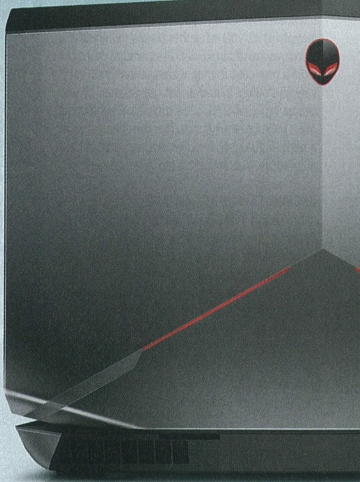
Bár az M17X hardvere vitathatatlanul kiemelkedő összeállítás, azért korántsem verhetetlen, ugyanis minden gamer vas nagy mumusa, a Crysis 3 bőven kifogott rajta – legalábbis Full HD felbontás és Very High beállítások mellett, ahol a gép maximum 12 fps-t tudott kiizzadni magából. A Crytek játéka persze kifejezetten extrém tesztalanynak számít ilyen opciók mellett, és azt sem szabad elfelejteni, hogy a grafikai menü megfelelő részeinek állítgatásával abszolút játszható értékeket is produkálhatunk. A játék High opciók mellett már 22 fps-sel karistolt, Mediumon pedig már hozta a zavartalan single player élményt biztosító 27 fps-t. Ugyanakkor a valamivel frissebb, de kevésbé erőforrás-igényes játékok esetében kifejezetten jól muzsikált az R5-ös modell. A 2013-as Tomb Raidernél Ultrán is fixen hozta a 34 fps-t (sőt, még az Ultimate fokozaton is megvolt a 21), és a BioShock Infinite UltraDX11 beállításai mellett is produkálta a teljesen élvezetes és folyékony játékot biztosító 32 fps-t, ráadásul sokak kedvence, a Battlefield 3 is 38 fps-t hozott Ultrán, a Mediumon tapasztalt átlagos 68 fps-sel pedig már az online harcterek legprofibb játékosai is elégedettek lehetnek.

Az Alienware M17X R5 tehát még Full HD felbontásban is könnyedén megbirkózik a legújabb játékokkal, valószínűleg az idei kínálat egyik darabja sem fog problémát okozni neki, sőt, a konfiguráció teljesítménye jó eséllyel elég lesz a 2014-ben érkező programokhoz is, maximum az 1920x1080-as felbontást kell majd visszavenni 1280x720-ra. Azt pedig talán már mondani sem kell, hogy a klasszikus LAN-partik összes játéka úgy fut majd rajta, hogy nincs szem, ami azt követni tudná.

AZ ÉREM MÁSIK OLDALA

A meglehetősen impozáns hardverkiépítésnek persze megvannak a maga árnyoldalai is, és ez az R5-ös esetében főleg az üzemidő és a zaj területén csúcsosodik ki. Apró hátrány, hogy a gép elég gyorsan melegszik, de a hőelvezetés legalább tökéletesen van megoldva, hiszen a szellőzők a gép hátoldalán kaptak helyet. Ezzel szemben az M17X nem egy csendes gép, és akkor még viszonylag finoman fogalmaztunk. Alapállapotban, azaz böngészés és különféle irodai alkalmazások használata közben még nincs semmi probléma, de amint elindítunk egy játékot, felpörögnek a ventilátorok, igen jelentős zajt generálva. Hosszú távon meglehetősen idegesítő a dolog, arról nem is beszélve, hogy a környezetünkben lévőket még nálunk is jobban zavarja a gép folyamatos zúgása.

Ugyanígy az akkumulátor üzemidejével sem lehetünk maradéktalanul elégedettek. Hiába találunk a gépben egy nyolccellás lítiumion aksit, és hiába kedvezőbb a Haswell chipset fogyasztása, a gép még normál használat mellett is alig bírja két óráig, és ez az eredmény értelemszerűen tovább csökken, amint játszani vagy filmezni kezdünk, a hasonlóan erőforrás-igényes szoftverek futtatásáról nem is beszélve. Töltő és áramforrás nélkül így igencsak korlátozott ideig élvezhetjük a gép amúgy kiváló teljesítményét.



NEM ÁRÉRZÉKENYEKNEK

Az említett negatívumok ellenére a Dell masinája remek eszköz, és mivel nem arra tervezték, hogy mindenhová magunkkal cipeljük és útközben dolgozzunk vele, ezért csupán a gép által produkált hangorkán jelent komolyabb problémát. Ezzel szemben viszont ott van a minőségi kiépítés és a kellően csábító hardverösszeállítás, ami lehetővé teszi, hogy komolyabb kompromisszumok nélkül futtassuk a legújabb játékokat. Mindennek viszont ára van, és a legtöbb embert nem a zaj fogja elriasztani, hanem a masinára aggatott árcédula. A Dell Alienware M17X R5 a cikkünk írásának pillanatában valamivel több mint 700.000 forintért szerezhető be, és emiatt az átlagfelhasználók számára csupán egy negédes álom marad.

Bár azzal tökéletesen tisztában vagyunk, hogy ekkora összegből ennél sokkal durvább asztali PC építhető, és a megmaradt pénzből még egy használt Suzukira is futná, ennek ellenére túlzás nélkül állíthatjuk, hogy azon gamerek számára, akik megengedhetik maguknak az ilyen árkategóriát, és kifejezetten olyan hardverben gondolkodnak, ami játékra kiválóan alkalmas és viszonylag könnyen mozgatható, az M17X egy kiváló választás lehet, hiszen a borsos árért cserébe tényleg prémium minőséget és korrekt szavatosságot kapnak. Mindenki másnak viszont marad a nyálcsorgatás és a lottószelvények lelkes töltögetése.

SAMSUNG T24C370
KÉT LÉPÉS HÁTRA

[ÍRTA CHOCHO] A SAMSUNG ÚJABB TÉVÉTUNERES MONITORRAL JELENTKEZIK A PIACON, AZ ÚJ MODELL VISZONT EGYÁLTALÁN NEM KÉPES ELKÁPRÁZTATNI A VÁSÁRLÓT. PEDIG NEM KELLETT VOLNA TÖBB A SIKERHEZ, MINT EGY KICSIT MINŐSÉGIBB MŰANYAG.

A tévétunerrel felszerelt monitorok fénykorukat élik, hisz egyre többen szeretnék leváltani a régi képcsövest, ám míg egy rendes HDTV drága mulatság, addig egy televízióként is használható monitor baráti áron is beszerezhető, és egyszerre két legyet üthet vele az ember: lesz egy minden bizonnyal minőségi, Full HD-s panelje, és este akár a meccset is megnézheti a kedvenc székében ülve. Ezt az álmot hajszolja a Samsung T24C370 is, de sajnos nem a legjobb úton halad, mert bár papíron rendben vannak a termék funkciói, a gyakorlatban jócskán hagy maga után kívánnivalót a megjelenítő.

RECSEG ÉS ROPOG, MI AZ?

A Samsung T24C370 kellően felszerelt csomagban érkezik. A panel, a talp és a nyak mellett a doboz mélyén találunk egy VGA- és egy tápkábelt, illetve egy távirányítót, melyhez két AAA-s elemet is mellékelt a gyártó. Az első komolyabb negatívummal a beüzemeléskor szembesülünk: az anyagminőség kritikán aluli, a legolcsóbb műanyaggal operáló kínai bóvlit juttatja eszünkbe. A talp és a nyak összecsavarozása még nem jelentet gondot, de mikor a panelt rá kell erőszakolni a műanyag platformra, az egész olyan hangot ad és úgy inog, hogy fennáll a roncsolódás veszélye. Az illesztésekkel sincs minden rendben, és a csillogó, könnyen karcolódó felület is ront az összképen. Kár, mert egyébként a Samsung T24C370 nem egy csúnya monitor: nincs rajta semmi különös, de alapvetően elegánsan fest, illeszkedik a dél-koreai vállalat profiljába. Ha túltesszük magunkat az ósdi kivitelezésen, jöhet a bekötés. Csatlakozóból nincs sok, be kell érnünk egy kompozittal, egy D-Subbal, két darab HDMI-vel, egy Scarttal, USB-vel és persze a tévétuner miatt elvárható antenna- és jack-csatlakozókkal – utóbbi a panel hátoldalán kapott helyet, ezért csak nehezen érhető el. DVI nincs, de ez megmagyarázható a termék irányvonalával: a tévéhez ugyebár kell hang, illetve ma már minden valamire való videokártyán találunk HDMI-csatlakozót. A gond ott van, hogy a monitorba beépített, 2x5 wattos hangszórók folyamatosan zúgnak, ha csak D-Subbal kötjük össze PC-nkkel a készüléket. Amennyiben HDMI-t, Scartot vagy kompozitot használunk, már nincs ilyen probléma, noha tény, hogy a hangminőség így is csak közepes, mert minden olyan, mintha dobozból szólna.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- Gyártó: Samsung
- Kávaszín: fekete
- Panel típusa: 24 hüvelykes TN+LED
- Natív felbontás: 1920x1080
- Válaszidő: 5 ms
- Betekintési szög: 160 fok
- Beépített hangszórók (2x5 watt)
- Ergonómia: dönthető, de nem forgatható
- Kontrasztarány: 1000:1
- Extra szolgáltatások: beépített tévétuner, távirányító+elemek
- Ár: 80.000 Ft körül

A SAMSUNG TÉVÉKBEN ÉS MONITOROKBAN IS JÓ VÁLASZTÁS, DE EZT A MODELLT SAJNOS NEM SIKERÜLT TÖKÉLETESRE CSISZOLNI

KÉPMINŐSÉG, EXTRÁK

Persze a hangzást is meg lehet bocsátani valahol, elvégre az emberek többsége nem a monitor hangfalain szeretne filmet nézni vagy zenét hallgatni. Sokkal fontosabb tehát, hogy milyen a képminőség, és e téren a Samsung T24C370 nem vall szégyent. A LED háttérvilágítású panel színei szép élénkek, natív felbontása 1920x1080, a betekintési szögek pedig, bár nem kiemelkedők, hozzák a 80 ezer forintos monitoroktól megszokott szintet. A bevilágítással sincs különösebb gond, noha tény, hogy lehetne sötétebb a fekete. Ugyanakkor a színek telítettek, élesek, és még erősebb beállítások esetén sem bántják a szemet. A sebesség alkalmas játékra is, de a beépített szoftverrel akadnak problémák. Például a képfrissítés három opció szerint állítható be, van normál, gyorsabb és leggyorsabb fokozat, utóbbi viszont képhibákat eredményezett a teszt során, szóval mi a második fokozatnál maradtunk. Szintén furcsa volt, hogy a monitor néha „nem értette meg", ha képforrást váltottunk, egyszer pedig újraindításkor elveszítette a D-Subból származó jelet.

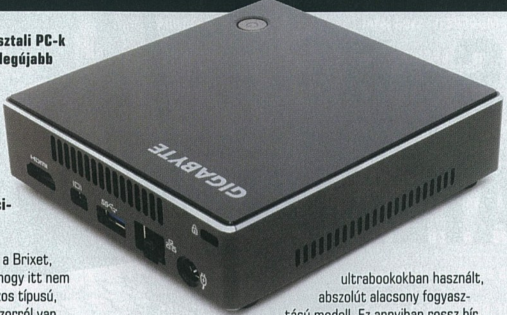
Mivel a Samsung T24C370 nem okostévé, ezért alkalmazások nincsenek, és bár a szoftver felajánlotta a frissítés lehetőségét, UTP-bemenet hiányában ezt maximum USB-ről lehet megoldani. Mi nem kísérleteztünk a dologgal, így a hibák végig fennálltak. Persze több mint valószínű, hogy a gyártó mérnökei már dolgoznak a firmware hiányosságainak kiküszöbölésén.

EZ NEM JÖTT ÖSSZE

A Samsung T24C370 tehát egyáltalán nem nevezhető problémamentes monitornak. A tévéadás vétele rendben van, de digitális kártyát nem fogad a panel, szóval marad a csúnya szolgáltatói doboz, ha nem vagyunk megelégedve az analóg képminőséggel. A beépített tápegység miatt az elhelyezés könnyen megy ugyan, de falra szerelni már nem tudjuk a készüléket. Ami tehát megmentheti a Samsung T24C370-et a bukástól, az az ára: 80 ezer forintért már elhozható. Ugyanakkor a két hónappal ezelőtt bemutatott Samsung Syncmaster T24B750EW mindössze 10 ezer forintos felárért sokkal jobb minőséget kínál, így mi inkább azt ajánljuk.

GIGABYTE BRIX XM12-3227 MINI PC

Mi sem mutatja jobban az asztali PC-k fejlődését, mint a Gigabyte legújabb komplett számítógépe, ami igazából kisebb, mint egy külső DVD-meghajtó. A Brix névre keresztelt dobozkában egy komplett x86-os számítógép bújik meg alaplappal, CPU-val, háttértárral és kommunikációs egységgel együtt.



Mielőtt bárki is lenézné a Brixet, meg kell említenünk, hogy itt nem holmi Atom vagy Brazos típusú, netbookból átmentett processzorról van szó, hanem egy igazi Ivy Bridge alapú Core i3 CPU-ról, amiben egy Intel HD4000-es GPU dolgozik. Ehhez tartozik még egy HM77-es chipkészlet, mSATA6G foglalat, mPCIe, USB 3.0, HDMI, DP, gigabites LAN, egy Wi-Fi N vezérlő, továbbá egy külső, FSP 65 wattos tápegység. A gép mindössze 3 cm vastag, amit akár a monitor hátuljára is csavarozhatunk a mellékelt konzol segítségével.

A miniatűr mérethez a Gigabyte uCFF formátumú alaplapot használt, ami mindössze 4x4 colos (kb. 10x10 cm). A processzor a lapra integrált és ultrabookokban használt, abszolút alacsony fogyasztású modell. Ez annyiban rossz hír, hogy a teljesítmény nem éppen olyan, mint egy 100-130 ezer forintos asztali PC esetében, cserébe viszont a miniatűr gépet könnyű elrejteni az asztalon, és alacsony zajszintjének köszönhetően hallás után is nehéz megtalálni. A fogyasztás is abszolút megfelelő, tesztünk során SSD-vel és egy nagy halom (pontosan 16 GB-nyi) Kingston DDR3-1600-as RAM-mal is megállt a fogyasztásmérő maximálisan 36 wattnál. Ennél is jobb eredmény a nyugalmi állapotban mért fogyasztás: netezés, irodai munka stb. során a gép beéri mindössze 11-15 wattal is, ami egy ilyen erős asztali PC-nél nagyon jó adat.

9.3

Eszköz
Mini PC
Info
hu.gigabyte.com
Ár
80.190 Ft

A Brix 80 ezer forintos ára csábító, de mielőtt rohannánk a boltba, jó, ha tudjuk, hogy ezért csak a barebone alapokat kapjuk meg. Ehhez még vásárolnunk kell egy mSATA SSD meghajtót és némi memóriát is. Ez még minimum 30 ezer forinttal megdobja a végösszeget (érdemes rögtön egy USB elosztót is hozzácsapni a bevásárlólistához), bár még így is jó a gép ár/érték aránya. Méréseink pontosan azt az eredményt hozták, amit egy ilyen, alacsony fogyasztású CPU-tól elvárhatunk: átlagos használatra abszolút elegendő a teljesítménye, multimédiás felhasználásra, kisebb szerkesztési munkákra is jól használható a Core i3-as Brix, de főleg a HD4000 miatt játékra alkalmas 3D teljesítményről ne is álmodjunk. A Brixnek létezik Celeronos és Core i5-ös változata is, amik közül különösen az olcsóbb modell számíthat komoly sikerre akár vállalati felhasználás során is. Mi a Core i3-as példányt jó választásnak tartjuk, mert elérhető áron kapunk jó teljesítményt – Core i5-höz már inkább építenénk mITX-es (azaz kb. négyszer-ötször ekkora) rendszert. Ha még várunk a Brix vásárlásával, idén megérkeznek a Haswell CPU-val (vagy SoC-vel) szerelt modellek is, amik hasonló áron kínálnak majd még jobb teljesítményt (de sajnos a tápegységet ezekbe sem fogják beépíteni).

MSI GTX770 2 GB TWIN FROZR GAMING VGA

Megoszlanak a vélemények arról, hogy az NVIDIA új GeForce-szériáját új generációsnak lehet-e nevezni vagy sem. A GPU megkapta a sorban következő számozást, ám a 700-as széria továbbra is Kepler alapokra épül, és azon is csak itt-ott javított az NVIDIA, semmilyen komolyabb átalakítás nem történt.

Ami viszont változott, az a részegységek száma, mégpedig a shadereké, textúrázóké és RoP egységeké – ezekből sokkal többet kapunk az előző generációval azonos árakon. Mindehhez még magasabb órajelek, gyorsabb memória és átdolgozott Boost technológia is jár az új videokártyáknál. Az első menetben bejelentett három modell közül a középső példányt, egy GTX 770-et küldött el tesztere az MSI, ami a 100-120 ezer forintos kártyák piacán hivatott átvenni az uralmat. Az NVIDIA egy roppant egyszerű és ősi trükköt alkalmazott az új GPU-knál, így a GTX 770 szinte mindenben megegyezik az előző generációs csúcskártyával, a GTX 680-nal, ám órajelben jobb nála és mindemellett olcsóbb. Az eredmény: jobb 3D teljesítmény alacsonyabb áron.

Ebből a szemszögből nézve már nem is olyan nagy gond, hogy ezt nem egy alapjaiban újratervezett GPU-val érte el az NVIDIA.

Az MSI GTX 770-es kártyáján egy Kepler-alapú GK104-es chip teljesít szolgálatot, amiben 1536 shader, 128 textúrázó és 32 RoP teszi a dolgát. A referencia szerint a GPU maximálisan 1046 MHz-en képes dolgozni, amit az MSI gyárilag megemelt 1059 MHz-re. Itt fontos újdonság, hogy a Boost dinamikus órajelszabályzásnak a második kiadásával találkozunk, ami képes a 28 nm-en gyártott GPU-t hosszabb ideig emelt órajelen hajtani. Már önmagában ez is elég lenne ahhoz, hogy a GTX 770 gyorsabb legyen a GTX 680-nál, azonban a csúcssebességben segít még a gyorsabb fedélzeti memória is. Az összesen 2 GB-nyi GDDR5-ös memória effektív 7 GHz-en üzemel, ami kereken 1 GHz-cel több, mint a GTX 680-nál. Sajnos itt az MSI nem alkalmazott gyári tuningot, ellenben mindent megadott ahhoz, hogy ezt házilag elvégezzük. A kártya nevében szereplő Twin Frozr elnevezés a dupla ventilátoros, meglehetősen nagyméretű hűtőrendszert takarja, ami tökéletesen elegendő komolyabb tuninghoz is, miközben zajszintje elfogadhatóan alacsony még huzamosabb terhelés során is. Ha rosszat kellene mondani az MSI GTX 770 TF kártyáról, hosszas gondolkodás után a mindössze 2 GB memóriát és a túl szerény gyári tuningot említenénk. Dicséretből ennél sokkal többet tudunk felsorolni: abszolút csúcskategóriás teljesítmény Full HD-nál nagyobb felbontásokban is, tuningra is alkalmas, halk hűtés, gyári tuning, és mindezért nem kell többet fizetnünk, mint egy referencia GTX 770 esetében – nem is csoda, hogy ezt a kártyát választottuk a Guru ÁlomPC-jébe!

9.4

Eszköz
videokártya
Info
hu.msi.com
Ár
110.300 Ft

Sony VAIO E17 (SVE1712V1E)

DOLGOS, DE NEM JÁTÉKOS

[ÍRTA **BATE**]

A VAIO E17 nálunk járt változata ugyan nem számít friss hardvernek a piacon, de a nyári uborkaszezonban úgy döntöttünk, hogy egy teszt keretében utánajárunk, pontosan mire képes manapság a Sony által csak a „legnépszerűbb VAIO"-nak titulált masina.

Ha az E17 név ismerősen cseng, az nem a véletlen műve, hiszen a Sony VAIO E-szériája már megélt néhány változatot, és a 17,3 colos képernyővel megáldott gépek egy ideje kifejezetten népszerűek a felhasználók körében. Szerkesztőségünk az SVE1712V1E típusú példányra csapott le, melynek legfontosabb jellemzője a Core i7-es processzor, a 6 GB RAM és a Radeon 7560M 2 GB VGA. Ez az összeállítás elsőre kifejezetten vonzónak tűnik, de azért jó, ha tudjátok, hogy nem eszik olyan forrón a kását...

STÍLUSOS FOLTKIRÁLY

Mielőtt belemélyednénk a technikai részletekbe és a teljesítménybe, kicsit időzzünk el a külsőségeknél, hiszen egy notebook esetében már régen nem mindegy, hogy milyen formavilággal rendelkezik. Mivel a gép egy 17 colos képernyővel rendelkezik, arra mindenkinek fel kell készülnie, hogy ez nem egy könnyen hordozható készülék (már ha táskában, és nem egy kocsi csomagtartójában gondolkodunk), hiszen közel 41 cm széles, 28 centi mély és a legvastagabb pontján majdnem négy centis, a súlya pedig 3,2 kg. A robusztussága ellenére a Sony mérnökeinek sikerült igényes külalakot tervezni a notebooknak, dizájnját tekintve az E17 se nem túl fiatalos, se nem túl konzervatív, a matt fekete, több helyen lekerekített burkolatnak köszönhetően a gép ugyanúgy megállja a helyét egy egyetemista szobájában, mint egy flancos irodában – legalábbis addig, míg nem állunk neki aktívan használni.

Habár kétségtelen, hogy a matt felület kifejezetten vonzóvá teszi a masinát, azonban nagyon sok gyártóhoz hasonlóan a Sony is elkövette azt a hibát, hogy csupán annyit foglalkoztak a gép borításával, hogy az a vitrinben és a sajtófotókon jól mutasson. A mindennapokra viszont már nem sikerült maradéktalanul felkészíteni a készüléket, emiatt a borítás és a klaviatúra környéke is extrém módon maszatolódik (a notebook fehér verziójánál ez a probléma vélhetőleg kevésbé látványos). Egy átdolgozott nap végére kifejezetten gusztustalanul fest a minden érintést „megtartó" felület, és a gépet csak akkor lehet tisztán tartani, ha kesztyűvel nyúlunk hozzá, vagy ha minden nap elvégzünk egy alapos folttalanítást. A fenti szempontból nem túl szerencsés műanyag burkolat másik hibája, hogy a kialakítása nem túl „feszes", így mind a képernyő fedele, mind a billentyűzet alatti rész könnyedén benyomható (ez utóbbi akár már sima gépeléssel is), ami szó szerint gagyi érzést kelt, főleg egy közel 300.000 forintos notebook esetében.

> **A VAIO E17 munkára hosszú távon is tökéletes, játékra viszont csak komoly kompromisszumokkal használható**

KÖTELEZŐ KÖRÖK

A fenti negatívumokat leszámítva az E17 kialakításába nem nagyon lehet belekötni. Egy felnőtt ember csuklói is kényelmesen elférnek a klaviatúra alatti szabad felületen, a billentyűzet diszkrét háttérvilágítással rendelkezik, a gombok tapintása kellemes, a touchpad érzékenysége pont megfelelő, és ezen elem esetében csak az lehet fura egyeseknek, hogy a legújabb trendeknek megfelelően gombokat már nem találunk rajta, hanem a rendelkezésünkre álló érintésérzékeny felület alsó egyharmadán kattintva érhetjük el a szokásos, a jobb és bal egérgombok lenyomásával előhozható ilyen-olyan funkciókat. A mérnökök munkáját dicséri, hogy az E17 kifejezetten halk masina (még komolyabb megterhelés mellett is), viszont a balkezesek számára rossz hír lehet, hogy a hőleadás nem a gép hátsó részén, hanem a bal oldalon történik, így ha valaki ezen a területen dolgozik az egérrel, kényelmetlennek és zavarónak találhatja a folyamatos „hőhullámot".

Felszereltség szempontjából az E17 hozza a kötelezőt, így a gép bal oldalán, a már említett szellőző mellett találhatunk egy USB 3.0-s portot, egy fülhallgató- és mikrofonaljzatot, illetve az eszköz ezen részén kapott helyet a HDMI- és a VGA kimenet, továbbá a hálózati és a LAN csatlakozó. Jobb oldalon három darab USB 2.0, egy optikai meghajtó, míg a gép elején két kártyaolvasó és a LED-sor (wifi, power, hálózati kapcsolat, töltöttségi szint) található, és a gép a wifi mellett Bluetooth 4.0-val is rendelkezik. Hálózati csatlakozás hiányában az áramellátást egy hatcellás lítiumion akkumulátor biztosítja, ami papíron háromórás üzemidőt biztosít, ez a gyakorlatban nagyjából 2,5 órát jelent vadonatúj állapotban és átlagos használat mellett. Ha viszont már filmekben vagy

játékokban gondolkodunk, akkor ez az időintervallum hatványozottan csökken, szóval, ha ilyen tevékenységre használnád a gépet, akkor mindenképpen számolj azzal, hogy nagyjából másfél óra után szükség lesz az adapterre.

MINDENT A SZEMNEK

Ami miatt egyáltalán nem lehet panaszkodni az E17 esetében, az a képernyő. Egyrészt ugye adott a meglehetősen barátságos, 17,3 colos méret, másrészt a LED-panel minőségére sem lehet panaszunk. A színek csodásak, a kép nagyon szép kontrasztos, még a legapróbb ikonok is tűélesen látszanak, a fényerő is ideális, így a gép még a szabadban és egy erős fényforrásokkal terhelt irodában is jól használható (ebben persze közrejátszik a matt képernyőfelület is). Az E17 viszont nemcsak munkára alkalmas kiválóan, de méretének, a Full HD felbontásnak és a képminőségnek köszönhetően bátran nézhetünk rajta filmeket is – már ha éppen nincs erre alkalmasabb készülék a közelünkben. Ezzel kapcsolatos apró sirám, hogy a korábbi típusokkal ellentétben az SVE1712V1E nem tartalmaz Blu-ray lejátszót, csak egy CD/DVD író multidrive-ot, így az ilyen lemezen terpeszkedő kedvenceinket ezen a notebookon nem élvezhetjük. Ha pedig már az audiovizuális vonalról van szó, és tényleg szeretnénk filmezésre (és játékra, de erről bővebben nemsokára) használni a gépet, akkor nem árt egy hangfaldugót is beszerezni mellé, mert a gép saját sztereó hangszórói alulról súrolják a közepes minőséget, azaz minden hang kicsit olyan, mintha dobozból szólna.

MIRE ELÉG EZ AZ ERŐ?

Ahogy azt már a cikk bevezetőjében említettük, a gép hardverkiépítése első hallásra kifejezetten kecsegtető, azonban vásárlás előtt érdemes alaposabban is megvizsgálni, hogy a gépben rejlő összeállítás valójában mire is elegendő. A VAIO E17 ezen típusának lelkét egy harmadik generációs Core i7 processzor adja, ami alapjáraton 2,2 GHz-en ketyeg, de a Turbo Boosttal akár 3,2 GHz-ig is feltornázható. Ezt egészíti ki egy 4 és egy 2 GB-os DDR3 SDRAM (a gép egyébként maximum 8 GB-ig bővíthető), egy 750 GB-os, furcsa módon mindössze 5400 rpm-es winchester (bár féléves hardverről beszélünk, azért csak felmerül, hogy miért nem SSD), továbbá egy 2 GB-os AMD Radeon HD 7650M videokártya. Ezzel az összeállítással az E17 zökkenőmentes irodai munkára, zavartalan filmezésre, sőt, még videószerkesztésre és komolyabb grafikai munkákra is szinte tökéletesen alkalmas. Azonban ha valaki olyan hordozható gépben gondolkodik, ami nemcsak az aktuális, de a közeljövő játékainak futtatásával is megbirkózik, annak bizony ez a masina nem ajánlható nyugodt szívvel.

SPECIFIKÁCIÓK

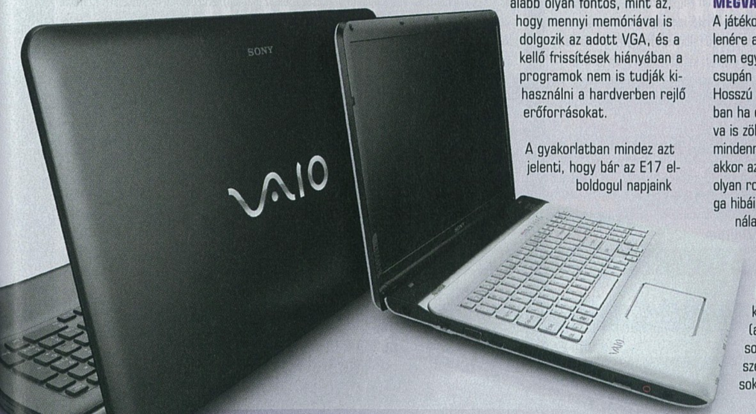
PROCESSZOR	Intel Core i7-3632QM processzor 2,2-3,2 GHz
MEMÓRIA	4+2 GB DDR3 SDRAM (1600 MHz)
CHIPSET	Intel HM76 Express chipkészlet
VIDEOKÁRTYA	AMD Radeon HD 7650M 2 GB
HANG	Beépített sztereó hangszórók
KIJELZŐ	17,3" VAIO Display Plus LED Full HD (1920x1080)
MEREVLEMEZ	750 GB HDD SATA 5400rpm
OPTIKAI MEGHAJTÓ	SuperMulti meghajtó CD/DVD író
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Gigabit LAN (10/100/1000)
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	Wireless LAN 802.11 b/g/n
CSATLAKOZÓK	1 USB 3.0, 3 USB 2.0, 1 db HDMI, VGA monitor kimenet, SD/SDHC kártyahely, Memory Stick Duo kártyahely
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN, Bluetooth v4.0
AKKUMULÁTOR	VGP-BPS26 6-cellás lítium-ion akkumulátor
OPERÁCIÓS RENDSZER	Előre telepített Windows 8
SÚLY	3,2 kg
GARANCIA	2 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	kb. 285.000 Ft

Gamer szempontból az E17 leggyengébb láncszeme a Radeon 7650M videokártya, ami a mobil VGA-k között eleve csak a középmezőnyt képviseli, ráadásul megvan átkozva azzal, hogy az illesztőprogramja csakis az előre telepített VAIO Update alkalmazáson keresztül frissíthető. Az AMD hivatalos és folyamatosan csiszolt Catalyst Mobility driverei egész egyszerűen nem ismerik fel a gépben lévő chipet, így nem is élvezhetjük a szoftver előnyeit – azon pedig valószínűleg senki nem lepődik meg, hogy a VAIO Update nem igazán követi a játékok zökkenőmentes futtatásához érkező újabb és újabb frissítéseket. Márpedig a driverek optimalizáltsága legalább olyan fontos, mint az, hogy mennyi memóriával is dolgozik az adott VGA, és a kellő frissítések hiányában a programok nem is tudják kihasználni a hardverben rejlő erőforrásokat.

A gyakorlatban mindez azt jelenti, hogy bár az E17 elboldogul napjaink sikerjátékaival, de csakis akkor, ha képesek vagyunk lejjebb adni az igényeinket. 1920x1080-as felbontás és Medium grafikai beállítások mellett a Tomb Raider és a BioShock Infinite egyaránt mindössze 20-22 fps-sel futott, és a teljesen akadásmentes játékélményt biztosító 30 fps-t csak akkor tudtuk elérni, ha a felbontást visszavettük 1280x720-ra. Ezek persze nem olyan borzasztó értékek, és ahogy próbálgatjuk a valamivel régebbi programokat, a teljesítmény úgy javul, de az év végén, illetve a jövőre érkező legújabb játékok már lehet, hogy csak minimum grafikai beállítások mellett futnak majd élvezhetően, sőt az sincs kizárva, hogy a durvább játékok teljesen megfogják a gépet – éppen ezért hosszú távon az E17 nem képes kielégíteni az újdonságokra éhes gamerek igényeit.

MEGVAN A MAGA HELYE

A játékok terén nyújtott szerényebb teljesítménye ellenére a VAIO E17 általunk tesztelt modellje egyáltalán nem egy rossz notebook, az objektív értékeléséhez csupán tisztában kell lenni azzal, hogy hol a helye. Hosszú távon játékra biztos, hogy nem alkalmas, azonban ha egy olyan gépre van szükségünk, ami évek múlva is zökkenőmentesen kiszolgálja a munkahelyen és a mindennapi használat során támasztott igényeinket, akkor az SVE1712V1E megvásárlásával nem csinál olyan rossz üzletet az ember. Habár megvannak a maga hibái (lásd az esztétikai kérdést és az anyaghasználatot), összességében azért elmondható, hogy egy megbízható és a maga kategóriájában erős notebookról van szó, amit a beszerzést követően biztos, hogy egy jó darabig nem kell majd lecserélni. Ha viszont valaki kifejezetten játékra keres gépet, akkor ennek a masinának az árából (ami jelenleg 285.000 Ft környékén indul) egy sokkal, de sokkal combosabb asztali PC-t is összerakhat, vagy találhat olyan notebookot, ami sokkal inkább megfelel egy gamer igényeinek.



ÁLOMPC

GURU

JÁTÉK-PC AZ ISKOLÁBA

Sok cég szerint, ha szeptember, akkor itt az idő új PC-t vásárolni. Ezzel abszolút egyetértünk, na persze nem feltétlenül az iskolakezdés miatt: ősszel érkeznek a legújabb játékok, amik ismét előbbre lépnek grafika, játékmenet stb. terén, ezért épp itt az ideje felújítani vagy lecserélni gépünket egy szép új, minden eddiginél gyorsabb PC-re. Érdemes mostanában figyelni a videokártya-piacot, ahol az új GeForce-ok lejjebb nyomták az előző generációs, továbbra is igen erős GeForce GTX-ek árait. A processzorpiacon a Haswell igyekszik egyre több rajongót szerezni, de azért még jó darabig nem lesz gond az LGA1155-ös CPU-k ellátásával sem. A többi komponens árai különösebben nem ingadoztak, sem SSD-, sem pedig RAM-fronton nem tudunk semmi jó hírről beszámolni, sőt, egyes hírek szerint ez már egészen év végéig így is marad.

BASIC

Alapkonfignál továbbra is az Intel LGA1155-ös platformhoz ragaszkodunk, amivel baráti áron kapunk kiváló teljesítményt. A legerősebb Pentium CPU ráadásul ebben a hónapban olcsóbb lett, ami így ellensúlyozza a drágábbá vált alaplapot. A VGA ára is esett, ami igazán jó hír, így érdemes lehet ezt a megtakarítást egy dupla ekkora kapacitású, 1 TB-os HDD-re költeni, ami csak háromezer forinttal több, mint az 500 GB-os modell. A Fractal Design Core 1000 nagyon jó micro ATX ház, de nem éppen olcsó: átlagos kinézetű, mATX házakat már 6 ezer forint körül is kaphatunk, de mi ezt azért nem ajánljuk egy játék-PC-nél.

Alaplap	ASRock B75 Pro3-M	16.800 Ft
Processzor	Intel Pentium G2140	23.100 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2x CSX 2 GB DDR3-1600MHz	10.600 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon HD7790 1 GB	33.100 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	12.900 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.600 Ft
Ház	Fractal Design Core 1000	9.700 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	9.400 Ft
Összesen		120.200 Ft

GAMER

A Haswell ellenére az AMD FX processzorai továbbra is kiváló vételnek bizonyulnak, így ebben a hónapban sem változtattunk a jól bevált FX-6300-as modellen. Ugyan már ennek ráncfelvarrt változata, az FX-6350 is kapható, az árkülönbség ebben a hónapban még akkora, hogy nem éri meg az újabb modellt választani. A VGA választásánál azonban kihasználtuk, hogy a cégek megkezdték a 600-as GeForce-ok kisöprését, így sikerült alig pár ezer forintos áremelkedés mellett egy erősebb VGA-ra váltanunk. A GTX 660 Ti kiváló, igen erős videokártya, amivel minden játékot tökéletes sebességgel futtathatunk Full HD felbontás mellett. Az már csak hab a tortán, hogy az ASUS DirectCU II-es modelljét sikerült kihalásznunk ilyen jó áron.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	22.200 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	29.200 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3.200 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.500 Ft
Videokártya	ASUS GTX660 Ti DC2 2 GB	62.700 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	16.300 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.600 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	10.800 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.000 Ft
Összesen		180.500 Ft

ULTRA

Nagy szerencse, hogy nem kell kínosan ügyelnünk a végösszegre ennél a konfignál, így sikerült lecserélni a videokártyát a legújabb GeForce-széria középső tagjára. A GTX 770 ugyan továbbra is Kepler alapokra építkezik, ám mindenből többet kapott, miközben ára egészen jó szinten maradt. Az általunk választott GeForce erősebb, mint a GTX 680, és olcsóbb, mint az előző generációs kártya. A konfiguráció alapja (a processzor és az alaplap) érezhetően olcsóbb lett, azonban a Corsair tápegység és ház drágábban szerezhető be. Aki alternatívát keres, nézze meg a Cooler Master vagy a Chieftec ajánlatait. Választásnál figyeljünk oda a tápegységre, amiből érdemes az épp szükségesnél erősebbet választani – hátha idővel SLI-be kapcsolnánk a GeForce-okat.

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	38.200 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	59.400 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3b	13.000 Ft
Memória	8 GB Kingston HyperX Blu DDR3-1600 KIT	18.500 Ft
Videokártya	MSI N770 TF 2 GB OC	95.600 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	22.700 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Pro 128 GB	32.400 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.600 Ft
Ház	CORSAIR Carbide Series 200R	17.500 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.400 Ft
Összesen		335.900 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; **Piros kiemelés:** árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

A 2,5 colos SSD-k piaca mellett egy újabb formátum tűnt fel, amivel egyre több ultrabookban és új generációs alaplapon találkozunk. Az mPCIe foglalattal azonos mSATA méretű, mindössze pár centis nyáklapnyi meghajtók pontosan ugyanazt a teljesítményt és kapacitást nyújtják, mint a 2,5 colos modellek, azonban méretük töredéke még a 7 mm-es, 2,5 colos meghajtókénak is. A zsugorítás az áron is meglátszik, bár egyelőre rossz irányban: a mSATA SSD-kért felárat kell fizetnünk. Míg asztali gépnél nem sok értelme van az mSATA SSD-nek (kivéve a miniatűr példányokat, mint például a Gigabyte Brix), addig ultrabookoknál komoly előny egy ilyen tároló.

KINGSTON
SSDNOW V300 120 GB

24.000 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 Pro 256 GB 55.600 Ft

VGA

Nagyot zuhant az Ultra konfigunkhoz hónapokig ajánlott GTX 670 ára: már 84 ezer forintért megkapjuk azt a kártyát, ami pár hónapja még 100 ezer forint magasságában mozgott. Ezért a pénzért abszolút első osztályú 3D teljesítményt kapunk, ami még 1-2 évig elegendő lesz minden játékhoz. Aki ennek kb. a feléért tud videokártyát választani, a HD7790, a 1 GB-os HD7850, vagy a valamivel drágább GTX 650Ti Boost között döntsön. Mi utóbbira szavaztunk, ami ugyan drágább, cserébe viszont erősebb, és 2 GB fedélzeti memóriával dolgozik, amire hamarosan egyre több játéknak lesz szüksége.

GAINWARD GTX 650
TI BOOST
GOLDEN SAMPLE 2 GB

46.400 Ft

ALTERNATÍVA Zotac GeForce GTX 670 2 GB 84.300 Ft

MONITOR

Még nem indult be a csata az LG AH-IPS és a Samsung ad-PLS paneljei között, mivel utóbbi késett a piacról. A júniusi megjelenés után azonban a Samsung azonnal agresszív árharcba kezdett, és máris csökkentette monitorjainak árát. Ha ezt sikerül tartania, hamarosan olcsóbbá válhatnak az új generációs, olcsó monitorok. A 24 colos modelleket már most is 40-50 ezer forint körül találjuk, ám a 27 colos modellekért még mindig kb. 90 ezer forintot kérnek. Az árharc mellett egyre nagyobb az igény a 100 ezer forint alatti WQHD felbontású modellek iránt is, márpedig ahogy a tabletek és okostelefonok világában, úgy a monitorok piacán is várható, hogy beindul a felbontásláz.

LG
23EA63

45.900 Ft

ALTERNATÍVA Dell S2740 96.700 Ft

MEREVLEMEZ

Ezúttal is maradtunk a jól bevált ajánlatoknál, így HDD-ből 1-2 TB-osat, vagy notebookba a jó kompromisszumos megoldást, a HDD+SSD hibridet javasoljuk. A választásnál persze nagyon fontos az ár, de mindenképpen ellenőrizzük, hogy a gyártó által meghatározott, maximális garanciával kapjuk a HDD-t, és nem holmi szürke beszerzésből származó darabot próbálnak ránk sózni egy év garanciával. Az 500 GB-os modellek már egyre kevésbé érik meg az árukat, mivel pár ezer forint ráfizetésével megkapjuk a dupla akkora, 1 TB-os kapacitást is, méghozzá 7200 rpm-es sebességgel és elegendően nagy gyorsítótárral.

WD
Caviar Blue 1 TB

16.300 Ft

ALTERNATÍVA Seagate Momentus XT 1 TB 29.800 Ft

ALAPLAP

Nagy a kínálat az alaplappiacon, hiszen a Haswell és az LGA1150 megérkezésével nem kopott ki az elöd, sőt, még jó darabig tökéletes lesz az ellátás LGA1155-ös platformból is. Az árakban azonban vannak eltérések, így a Z77-es alaplapok valamivel olcsóbbak lettek, miközben a Z87-es lapoknál a középkategóriában próbálnak szerencsét a cégek. A 45-60 ezer forintos szegmensben számtalan Z87-es lapot találunk, a multimédiára előkészített, rengeteg SATA-val és USB 3.0-val felszerelt modellektől egészen a tuningra kihegyezett példányokig. Mivel Core i3 és Pentium Haswell processzorok még pár hónapig nem lesznek, az olcsó LGA1150-es lapokra is kisebb a kereslet.

ASROCK Z77
EXTREME 4-M

28.600 Ft

ALTERNATÍVA ASUS Maximus VI Hero 58.800 Ft

PROCESSZOR

Szerencsére már egy hónap leforgása alatt is olcsóbb lett a Haswell alapú Core i5-4670K, ám senkit se tévesszen meg ez az árcsökkenés – nem trendről, csupán árkorrekcióról van szó. Az Intel nem alkalmazza az AMD árcsökkentős stratégiáját, inkább új modellt vezet be azonos teljesítménnyel, kedvezőbb áron. Az AMD középkategóriás modelljeinél új példányokkal találkozhatunk, amiknél némi ráncfelvarrást eszközölt a gyártó. Az FX-6350 így jó vételnek tűnhet, de egyelőre az újdonságot vastagon megfizettetik velünk, ezért érdemes várni pár hónapot. Ha valaki nem tud várni, egy FX-6300-zal is jó vásárt csinál.

AMD
FX-6300

29.200 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-4670K 59.400 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOPVÁSÁRLÁS

Kedves PC Guru! Azért írok nektek, mert szeretném kikérni a véleményeteket. Laptopvásárlás előtt állok, csak nem tudom, melyik laptop lenne a legmegfelelőbb a számomra. A keretem 210 ezer forint, és ebből szeretnék egy laptopot játékra. Nem kell, hogy a Crysis 3-at futtassa Ultra grafikán, de jó lenne, ha azért elfutna rajta gördülékenyen. Egy Asus A56cb-xx055h-t néztem ki ebben az árkategóriában.
Processzor: i5-3317u
Memória: 8GB
Videokártya: NVIDIA Geforce GT 740M
HDD: 500GB
Windows 8 64 bitSzerintetek ez jó lesz 207 ezer forintért? Ha nem, akkor milyen laptopot ajánlotok? A választ előre is köszönöm!

Kedves Márkó!

Az A56 azon kevés notebookok közé tartozik, amely még nem járt a kezeim között, így nem tudok róla véleményt mondani, de ránézésre elég sok a hasonlóság a cég S550-es gépeivel, amelyek nem rosszak ugyan, de semmi kiemelkedőt nem nyújtanak. Én úgy láttam, hogy az általad kiszemelt modellben egy Core i7-3337U típusú processzor van, amely a lényegen nem sokat változtat, mert az i5-3317U-hoz hasonlóan ugyanúgy kétmagos, picit magasabb órajelen és minimálisan több cache memóriával. Alternatívának három készüléket tudnék felsorolni ebből a régióból, sajnos csak az utolsóhoz van gyárilag operációs rendszer: Lenovo IdeaPad G500 (Core i7-3612, 1 TB HDD, Radeon HD 8750), Acer Travelmate P653M (Core i5-3230M, 500 GB HDD, GeForce GT 640M), Lenovo IdeaPad Z500 (Core i3-3120M, 1 TB HDD, GeForce GT 645M). A játékok alatt mutatott teljesítményük is nagyjából ilyen sorrendben nő, érdemes megnézni valahol élőben őket, ha van rá lehetőség – ki tudja, lehet, hogy a külseje sokkal jobban tetszik majd egyiknek vagy másiknak, és túllépsz az Asuson emiatt.

GÉPVÁSÁRLÁS

Sziasztok, gurusok! Számítógépet szeretnék összerakni, és ehhez kérek segítséget. Elsősorban játékokhoz használnám, mint pl. a jövőben érkező Titanfall, GTA V (ha kijön PC-re) és a mostani Battlefield 3, Crysis 3 meg a többi. Én ilyesmire gondoltam:

Proci: Intel i3-3220
Alaplap: fogalmam sincs :)
Ram: DDR III 2x4GB/1333 KINGMAX
HDD: 1 TB WD 7200 SATAIII 64MB WD10EZEX
VGA: GIGABYTE GTX660 OC 2GB DDR5
U.i: a keret nagyon ne legyen több 120 ezernél.

Kedves Csaba!

Ez így rendben is van, lehet a kasszához fáradni. A Battlefield 3-hoz és a Crysis 3-hoz biztos, hogy remek vas lesz, a Titanfall gépigénye még nem ismert, de nagyon meglepődnék, ha zavarba hozná ezt a masinát, a GTA V-ről pedig ugye – ismerve az elődöt – csak a megjelenés után fog kiderülni, mennyire van köszönőviszonyban a hivatalos követelmény a valósággal. Ami az alaplapot illeti, nem kell kétségbeesni a túl sok típustól, a Gigabyte és az Asrock H77-es deszkáira sokan esküsznek, biztos nem véletlenül. Ha túl drágák lennének, akkor alternatívaként a B75-ös lapkakészlettel szerelt példányokat érdemes még nézegetni.

FLIGHT SIMULATOR X

Kedves PC Guru! A nyáron lehetőségem nyílik egy új PC-t venni. A gépet elsősorban Flight Simulator X-hez szeretném használni. Akadásmentesen, szép grafikával szeretném, hogy menjen, mert videókat is szeretnék feltölteni. Én az alábbi konfigot néztem ki:

CPU: Intel Core i5 3570 K
Alaplap: Asrock z77 Extreme4
Processzorhűtő: Arctic Freezer 13
RAM: Kingston HyperX 8GB 1600 MHz
VGA: ASUS GTX 650Ti 2GB GDDR5 PCIE
HDD: WD 1TB 7200rpm 64 Mb SATA-III
Táp: CHIEFTEC CTG-550-80P 550W BOX
Ház: Cooler Master Midi Elite Knight 350

Az egész 200.000 lenne, többet nem nagyon szeretnék rákölteni. Processzor és VGA tekintetében ragaszkodom az Intelhez és az nVidiához, mert a szimulátor ezeket támogatja. Később lehetőség nyílna egy jobb vidikártya beszerzésére, de most jó ez, vagy inkább egy GTX 660 (minél kevesebből szeretném megoldani)? Kérlek, ha tudsz, ajánlj jobb konfigot nekem! Előre is köszönöm, hű olvasótok: PATRIK

U.i.: Nagyon jó az újság, hajrá GURU!

Kedves névrokon! :)

A gép alapvetően jó, de nincs igazán egyensúlyban. A processzor túl erős a videokártyához képest, és az alaplap is túl drága, figyelembe véve, mi a célod a vassal. Én azt tanácsolom, hogy az általad is említett GTX 660 felé vedd az irányt, és processzorból „érd be" mondjuk egy 200 MHz-cel lassabb i5-3470-nel (ha nem akarod tuningolni, felesleges a K végű változat), ezzel nagyjából 8-10 ezer forintot tudsz spórolni. Ha az Extreme 4 helyett az Extreme 3-at választod, azzal további 7-8 ezer forintot nyersz, így összesen 15-18 ezer forintot tudsz megtakarítani, ami pont elég ahhoz, hogy a GT 650Ti helyett a GTX 660-at válaszd. Azon is érdemes elgondolkodni, hogy az Ivy Bridge helyett az Intel új Haswell architektúrájára mész rá rögtön, hiszen anyagilag semmivel nem kerülne többe, mondjuk egy H87-es vagy Z87-es alaplap meg egy Core i5-4570-es processzor (ebben az esetben a hűtőt cserélni kell, mondjuk egy Freezer i30-ra, mert a Freezer 13 elvileg nem kompatibilis az új foglalattal).

PS3 HDD HIBA

Helló, Patrik! Most cseréltettem ki a PS3 Slimemben a gyári HDD-t, mert elromlott. Az a kérdésem, hogy mi okozhatja a HDD elromlását ebben a konzolban? Lehetséges, hogy egy játék tegye tönkre? Én azóta észleltem főként a problémákat, amióta a FIFA 13-mal játszom. Belassult, lefagyott, gyakran nem mentett, hibaüzenetet írt letöltés közben. Illetve még azt szeretném kérdezni, hogy hogyan lehet megelőzni a HDD újbóli elromlását? (Azért tőled kérdezem, mert sem a szervizben, sem a netes fórumokban nem kaptam értelmes választ) Válaszodat előre is köszönöm! LEVI

Kedves Levi!

Két dologra tudok gondolni. Az egyik, hogy kifogtál egy olyan merevlemezt, amely egyszerűen rossz szériából való, sajnos nem ritka manapság az ilyesmi. Munkámból adódóan rengeteg notebook vesz körül (a PS3-ban is ugye notebook merevlemez van), és vannak olyan szériába tartozó HDD-k, amelyeket egymásfél év után sorozatosan gariztatunk, mert szépen lassan mennek tönkre (hasonló jelenségekkel, mint amiket te is írtál). A másik dolog, ami közrejátszhat, a melegedés. Bár a PS3 Slim az egyik legjobb PS3 változat ebből a szempontból, de ha besuvasztod egy szűk helyre, akkor nem nagyon fog tudni szellőzni, és bár a benne található főbb komponensek (gondolok itt a processzorra és a videokártyára) elég sokáig kibírják magas hőmérséklet mellett, a merevlemezeknek 50 fok felett szinte exponenciálisan csökken a várható élettartama.

ÚJ PC

Kedves PC Guru! Egy új számítógépet szeretnék összerakni, de nem nagyon értek hozzá, így kikérem a véleményeteket.

Processzor: Intel Core i5-4670K hűtővel
Alaplap: Asus Maximus VI Hero
Videokártya: Asus GTX770-DC2OC-2GD5
Memória: Kingston DDR3 PC12800 1600 MHz 8 GB Hyperx CL10
SSD: Samsung Series 840 250 GB
Merevlemez: 1,5 TB 5400rpm (már van)
Táp: Cooler Master Elite Power 600W
Ház: Gigabyte GZ-G2 Plus

A mostani gépemben egy Chieftech 550W-os táp van, nem tudom az elég-e az újba, valamint, hogy a processzorhoz gyárilag adott hűtő elég-e, vagy külön kell venni (ha külön, akkor milyet?), valamint, hogy a gép így jó-e, vagy valami cserére szorul? A keret körülbelül annyi, amennyibe ez a számítógép kerülne, így nagyon felfelé nem tudok menni, de ha kérhetem, akkor egy olcsóbb és egy drágább ajánlatot szeretnék, ha valahol csere szükséges. Azt is kérdezném, hogy az újságban feltüntetett árak hol érvényesek, vagy csak tájékoztató jellegűek? Amúgy az újság nagyon jó, és lassan 4 éve hű olvasótok vagyok. Minden jót! **BENCE**

Kedves Bence!
Szerintem az általad összeállított konfigurációval semmi gond nincs, bár én helyenként túlzónak érzek bizonyos alkatrészeket, mint például az 55 ezer forintos alaplap, azt bőven ki lehetne cserélni egy fele ilyen drágára, és már az is a jobbak közé tartozna. Természetesen megértem, ha valamiért ragaszkodsz hozzá, tetszik a színe, a doboza, satöbbi, én lennék az utolsó ember, akinek jogában állna megkérdőjelezni a döntésed, hiszen annyi hardvert összevásároltam annak idején különböző indokokkal, hogy abból már autót lehetne venni, nem is rosszat. Ha nem vagy maximalista, és nem a tuningra fáj a fogad, akkor az i5-4670K-t is simán kicserélném egy 200 MHz-cel lassabb (és 10 ezer forinttal olcsóbb) i5-4570-re. A gyári hűtő nem egy nagy eresztés, de azért elbír a processzorral, maximális terhelés mellett a zajszintje már azért jelentős lehet, de bőven elviselhető – alternatív hűtőnek az Arctic Freezer i30 ajánlható. A régi 550W-os tápegységed is elég a kiszemelt konfighoz, hacsak nem múlt el 4-5 éves, én nem biztos, hogy rögtön újat vennék helyette. Bár személy szerint a Radeon HD 7970-et jobban preferálom a GeForce GTX 770-nél, utóbbi sem nevezhető rossz választásnak.

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves Patrik! 3 éves gépemen itt az ideje egy kis fejlesztésnek! Mostanában kék halálok jelentkeznek, és muszáj lesz kicserélni a merevlemezt, viszont hallottam olyasmit is, hogy elég lenne, ha bekerülne még egy winchester, és arra kerülne át a Windows, az adatok pedig maradhatnának a régin! (Nem tudom, hogy ez mennyire megvalósítható. Mellékelek egy képet, amin egy olyan hibaüzenet van, amit még régebben, kb. 2 éve írt ki a gépem, de valahogy sikerült eltüntetnem.) És ha már a vinyót újítani kell, arra gondoltam, hogy a többi alkatrészen sem ártana némi változtatás. A gépem adatai:

1. Alaplap: GigaByte EP43-UD3L LGA775 DDR2 PCIE GbE ATX
2. Processzor: Core2Duo E7500 2,93 GHz LGA775 3M 1066 MHz
3. Memória: DDR2 2048/1066 MHz Kingmax (kettő van a gépben így összesen 4 GB)
4. Videokártya: PCIE 5750 1 GB Asus DDR5 EAH5750FML/2DI/1GD5
5. Winchester: HDDSAM 1TB 32 MB SATA Samsung 7200rpm HD103SJ

A tápot és a hűtést nem tudom, ha azok is kellenének, írd le lécci, hogy tudom megnézni, és akkor azokat is elküldöm! Főleg játszani szeretnék a gépen, ami azt jelenti, hogy jó lenne, ha a GTA 4, a CoD BO2 és a WarZ mennének max. grafikán (és hogy a WarZ se crasheljen állandóan ultra beállításoknál), és az újabb játékok (mint GTA5) is működnének majd, persze azoknak nem kell fullos beállításokon. Továbbá Adobe Premiere Pro legújabb verziója is jó lenne, ha elfutna rajta! A költekezési keret nagyon kicsi, minél olcsóbban kijön, annál jobb (annál inkább megvalósul)! Segítségéged előre is Köszönöm! Üdv: **LEVI**

Kedves Levi!
Az a fene nagy helyzet, hogy a géped abszolút kiegyensúlyozott, ami azt jelenti, hogy bármelyik fő alkatrészt cseréled, a többi szűk keresztmetszetté válik. Hiába teszel bele jóval erősebb videokártyát, a mostani processzor visszafogja. Ugyanakkor még mindig a videokártyacserével érsz többet, mintha a processzorcserére költesz, megmondom, miért. Egy új videokártyához csak a régitől kell megszabadulnod (el lehet adni simán, piaci értéke olyan 10-15 ezer forint lehet), viszont, ha processzort szeretnél cserélni, akkor az alaplapot, a processzort és a memóriát is cserélned kell egyszerre, ami lényegesen nagyobb tétel lehet, plusz ezeket ugye értékesíteni jóval nehezebb, mert több dologról van szó. Én azt mondom, hogy kezdetben csak videokártyára költs, mert az említett korlátozott lehetőségekbe kétlem, hogy beleférne egy platformváltás is, ami alsó hangon 55-60 ezer forint (mínusz a jelenlegi alkatrészek, ha el tudod adni őket), ha a mostaninál lényegesen gyorsabbat szeretnél, márpedig azt szeretnél, különben mi értelme lenne hozzányúlni. Az Adobe Premiere Pro tudtommal szereti a Radeonokat, de a gyors processzornak még inkább örül, így ha ott nagy változást szeretnél elérni, akkor sajnos processzorcserét kell beiktatnod, ami ugye platformváltással is jár. Nem írtál az anyagiakról, így elég nehéz bármit is ajánlani, de az én javaslatom egy Radeon HD 7850 (42-45 ezer forint), ha ennél is szűkösebb a keret, akkor a HD 7770 lesz a te barátod (25-28 ezer forint). A merevlemezt csak akkor cseréld, illetve vegyél mellé másikat, ha 100%-ban megbizonyosodtál róla, hogy hibás. Ezt legegyszerűbben a magyar fejlesztésű HD Sentinel nevű programmal tudod kideríteni. Ha kiderül, hogy a merevlemez valóban hibás, akkor én inkább lementenék róla minden fontos adatot egy külső vagy egy másik belső adathordozóra, és újratelepíteném a rendszert egy új lemezre. Van lehetőség egyébként (pl. Acronisszal) egy adott merevlemez teljes klónozására, de a hibás szektorokkal nem fog tudni mit csinálni a program, így hibásan fog átmásolni bizonyos fájlokat. A jövőben megjelenő játékok szempontjából szintén érdemes elgondolkodni még két darab 2 GB-os memóriamodul beszerzésén, ha egy ideig nem tervezed a platformváltást, mert a 4 GB ma már sok nagyobb játéknak éppen csak elég az akadásmentes futáshoz.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

HIBA VILLÁMCSAPÁS UTÁN

Szia, Patrik! Azért írok neked, mert nemrégiben volt egy villámcsapás a gépembe, és kb. az egészet tönkrement. Elvittük egy szerelőhöz (érzéseim szerint jól levett és átvert minket). Az alaplapon és a RAM-okon kívül minden cserélve lett, de azóta mindig hibák lépnek fel. Például:

1. Egy videó nézése közben vagy játék közben elsötétedik a kép, majd pár másodperc múlva azt írja a Windows, hogy „A képernyőillesztő program nem válaszolt, majd helyreállt." Majd ezután lemegy az fps-em, és kb. minden játék szakadozik.
2. Ugyanez csak utána kék halállal.
3. Megint ugyanez, de épp a monitor nem kap jelet, és egyszerűen újraindítja magát a gép.

Volt, aki azt mondta, hogy a videokártyám nem kompatibilis a Windows 7-tel, de olyan is, aki azt mondta, az alaplapom még mindig rossz. A Windows 7-es probléma lehetetlen, mivel a kártyám passzol hozzá, ez fel van tüntetve a dobozán. Inkább én is a másodikra tippelnék, de a választ inkább mondd meg te, te jobban értesz ehhez. Szóval a kérdésem az, hogy mivel orvosolhatnám a problémát? A pénz most nem lényeg (a konfigom mellékeltem egy képen). Előre is köszönöm válaszod! **SKANROX**

Kedves Ádám!
Gyanítom, hogy a merevlemezt is cserélték, így egy frissen telepített Windows 7-tel van dolgunk. A Radeon HD 6670 természetesen maximálisan támogatja nemcsak a Windows 7-et, de még a Windows 8-at is. Érdemes a Programok és szolgáltatások menüpont alól letörölni az éppen aktuális videokártya-meghajtó programot (AMD Catalyst Control Center és társai), aztán pedig letölteni az AMD honlapjáról a legújabbat, és azt feltenni. Nem ritka egyébként ez a hiba, de viszonylag régen találkoztam ilyesmivel, akkor is driver okozta. Ettől függetlenül lehet baj az alaplappal is, de nekem ez inkább szoftveres gondnak tűnik.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Valami történhetett júliusban, ugyanis a szokásosnál jóval aktívabbak voltatok a levélírás területén (még a tikkasztó kánikula ellenére is), ami azt jelenti, hogy nagyjából kétszer annyi e-mail esett be a postaládámba, mint egy átlagos hónapban. Ezt persze nem panaszkodásképpen mondom, sőt, kifejezetten örültem a levéláradatnak, és bízom benne, hogy nem egyszeri rohamról van szó. Éppen ezért hosszas bevezetés helyett inkább bele is vágok a lecsóba, hogy minél több válasznak jusson hely a rendelkezésünkre álló két oldalon.

PC GURU E-BOOK?

Sziasztok!

Egy hónapja vettem egy Kindle 5-öt és eszembe jutott, hogy könyvolvasóra miért nem gyárt valaki újságot, mint például ti? Jó lenne egy PC Guru Kindle-változat, mert szerintem ez lesz a jövő. A nyomtatott sajtó így nem szűnik meg, hanem átalakul, és ezzel ti lennétek az elsők a sorban szerintem. Nektek minimális befektetés lenne, hiszen a szövegek megvannak, csak egybe kéne őket szerkeszteni és már kész is. Nem hiszem, hogy 2-3 óránál többet igényelne és plusz bevételi forrást is jelentene, hiszen ~0 Ft ráfordítás, X Ft haszon. Ezzel pedig az olvasók is jobban járnának, hiszen ez biztos olcsóbb lenne (se nyomtatás, se szállítási díj).

ORSI

Bár a PC Guru e-book ötletét kifejezetten jónak tartom, azért mégiscsak azt kell válaszolnom erre a felvetésre, hogy bárcsak ilyen egyszerű lenne a dolog. Mondom ezt azért, mert az általad 2-3 órás melónak tekintett, 0 Ft ráfordítással megoldható e-book előállítás azért ennél jóval bonyolultabb folyamat.

Egy átlagos PC Guru minimum 330-350 ezer karakternyi szöveget tartalmaz, és ezt egyetlen nagy fájlba összeszerkeszteni úgy, hogy jól és igényesen mutasson egy e-book olvasón, nem 2-3 órás feladat, hanem rámehet akár 1-2 munkanap is, ráadásul egyáltalán nem biztos, hogy egyetlen ember munkája elég lenne hozzá. Ezen munka elvégzése a már meglévő feladatok elől veszi el az időt, tehát mérlegelni kell, hogy a befektetett pluszmunka megtérül-e a kiadónk számára. Bár gyanítom, hogy szerinted igen, hiszen biztosan rengetegen megvennék Kindle-re a PC Guru e-bookot, a helyzet az, hogy ez egyáltalán nem garantált. A PC Gurunak létezik digitális változata, ami jóval olcsóbb, mint a nyomtatott lap, és elérhető PC-re, iOS-re és Androidra is, ám a tapasztalatok azt mutatják, hogy hiába van már rengeteg embernek olyan eszköze, amivel a digitális Guru is olvasható, a hazai közönség nagy része még nem fogyaszt ilyen módon sajtót, vagy ha igen, hát fizetni nem nagyon szeret érte. A Kindle ráadásul az említett platformokhoz képest jóval kevesebb háztartásban található meg, így egyáltalán nem biztos, hogy – jelenleg – megérné plusz energiát fektetni az e-book változatba, ugyanis jó eséllyel még a ráfordított munka költségét sem hozná vissza.

A másik hátráltató tényező, hogy az e-book kiadás nem úgy működik, hogy gondolunk egyet, aztán elérhetővé tesszük a magazinunkat a Kindle-ön. Ha meg is van az e-book verziónk, akkor még dűlőre kell jutnunk a terjesztést végző Amazonnal, sőt, még az amerikai adóhivatallal is, hiszen a kiadvány elméletben pénzt termel, ráadásul egy amerikai cégen keresztül, amivel aztán el kell számolni a kiadvány megjelenését lehetővé tevő vállalkozásnak. Ha pedig már szóba jött a pénz, akkor jó ha tudod, hogy ha mi megszabunk egy árat, akkor annak egy jelentős részét az Amazon félreteszi magának, és így visszakanyarodva a korábbi problémához, egyáltalán nem biztos, hogy a hozzánk befolyó összeg elérné azt a szintet, hogy egyáltalán érdemes legyen foglalkozni az e-book verzió elkészítésével.

Ez persze korántsem jelenti azt, hogy nem vagyunk nyitottak az ötletre, csupán szerettem volna érzékeltetni, hogy az e-book kiadás egyáltalán nem olyan egyszerű dolog, mint amilyennek elsőre tűnik. Viszont egy ideje már pletykálják, hogy az Amazon hivatalosan is elérhetővé fog válni Magyarországon, és ha ez bekövetkezik, akkor az e-book kiadás is sokkal egyszerűbbé válhat. Szóval ki tudja, lehet, hogy hamarosan ebbe is belevágunk…

MEGVILÁGOSODÁS

Sziasztok Gurusok!

Nem kezdem úgy a levelet, hogy ősidők óta olvasom a Gurut, mert minek hazudjak. Az első Gurut 2009-ben vettem, bevallom, csakis a teljes játék miatt. Akkor ez a FlatOut 2 volt, ami abban az időben nagy kedvencem volt. Aztán „ha már van valami újság a DVD-hez, csak beleolvasok" alapon elkezdtem lapozgatni, és láss csodát: tetszett. Elolvastam az első betűtől az utolsóig. Sajnos nem nagyon tehettem/tük meg, hogy minden hónapban megvegyük az aktuális számot, ráadásul a gépem is egyre jobban elavult lett, ezért felhagytam a játékokkal. Aztán 2012 elején újra „becsapott a ménkű", újra vettem egy PC Gurut. Nagyon örültem a Darkness 2 poszternek, pár héttel ezelőttig, amikor is egy hét távollétem alatt nyoma veszett, a család persze nem tud semmiről…

Egyébként azóta kisebb-nagyobb kihagyásokkal, de vásárolgatom az újságot, és ezúton is szeretnék köszönetet mondani, mert „felnyitotta a szemem". A lapnak hála rájöttem, hogy a CoD-on túl is van élet, és attól, hogy valami 2D-ben fut, még lehet jó. Először ezt akkor tapasztaltam, amikor a Vesselt adtátok a Guru mellé. Sokáig csak kallódott az asztalomon, majd egy unalmas délután feltettem, és teljesen magával ragadott. Nem gondoltam volna, hogy egy platformer ekkora játékélményt tud nyújtani. Nem mondom, hogy a kedvencem lett, de remek órákat töltöttem el vele. Aztán itt van ugye a Rochard, amit már előítélet nélkül elkezdtem nyúzni. És nem mehetek el szó nélkül a legutóbbi teljes játék mellett sem. Sose szerettem a horrorfilmeket/játékokat. Sose értettem mi a jó abban, ha félsz valamitől. De végül csak feltettem, és elkezdtem játszani vele. Szinte az első percben magával ragadott a hangulat. Kijelenthetem, hogy az egyik kedvenc játékom lett. Epekedve várom a következő számot, vele a másik Alan Wake-kel. Ennyi a regényem, és ezzel üzenem mindenkinek, hogy legyetek nyitottak az új dolgok iránt, mert lehet, hogy te is úgy jársz, mint én! Köszönöm Guru!

GERI

Túloznék, ha azt mondanám, hogy a szórakoztatáson túl a PC Gurunak vannak magasztos céljai, de nem hazudok, ha azt mondom, hogy azért igyekszünk „ismeretterjesztő" szerepet betölteni, és olyan játékokkal is foglalkozni (az előzetesek és tesztek között egyaránt), amelyek könnyen elvesznek az agyonreklámozott AAA-kategóriás alkotások között. Persze nincs azzal baj, ha valaki imádja a CoD-ot, az NFS-t és a FIFA-t, de néha

tényleg érdemes eltávolodni a komfortzónától és esélyt adni más típusú játékoknak is, hiszen mi történhet...? Legrosszabb esetben nem érdekel a dolog, de még az is lehet, hogy kiválóan fogsz szórakozni. Mint például te a Vessellel, a Rocharddal és az Alan Wake-kel. Ha pedig már szóba jöttek a platformjátékok, akkor megsúgom, csak neked, hogy idén még tartogatunk számotokra egy kiváló példányt...**

A PC GURU A MINDENNAPOK RÉSZE

Kedves Bate!

Már rég óta olvasom lapotokat, egészen pontosan 2004 óta, mikor megláttam, hogy a Gorky Zero a teljes játékotok. Beszereztem a lapot, mert a játék akkor még drága volt, annyim meg nem volt rá, így megvettem a lapotokat, és azóta meg is van a havi olvasnivalóm. Meg kell mondjam, évről-évre színvonalasabb a lap, jó úton haladtok, leigázva ezzel a többi számítástechnikai lapokat. Mióta fent vagytok Facebookon és YouTube-on, már úgy tekintek rátok, mint a mindennapok fontos dolgaira. Reggel meló előtt szétnézek a Facebookon, mikor este letelik a meló, akkor pedig a YT csatornán nézek szét. Kedvencem az Ezzel játszunk... „rovat", Chris és Chocho mesterfokon űzik a hülyéskedést benne, ami mindig jó kedvre derít. Nekem olyanok vagytok, mint másnak a cigi, annyi különbséggel hogy ennek nincs káros mellékhatása. Végezetül csak annyit mondanék, hogy ne hagyjátok abba a munkátokat, és örökké PC GURU-t az embereknek!

ATTILA

Be kell vallanom nektek, hogy az ilyen levelek olvastán érzi igazán úgy az ember, hogy van értelme annak, amit csinál. Persze tök jó, hogy minden hónap elején megérkezik a fizetés a bankszámlára, de ennél sokkal többet jelent, hogy valaki már kilenc éve folyamatosan velünk tart, és nem csak a magazint veszi hónapról hónapra, de követ minket a PGO-n, a Facebookon és a YouTube-on is. Ezek az apróságok azok, amitől igazán élvezhetővé válik a munka (ami bizony nem csak játékból áll...), és ez még olyan dolgokra is ráveszi például Christ és Chochót, hogy olyan „fantasztikus" dolgokat próbáljanak ki, mint a Skyscraper Simulator vagy a Woodcutter Simulator – pusztán pénzért biztos, hogy nem vetemednének ilyesmire!

ÖRÖM DÖGIVEL

Ahoy Tengerész Bate bajtársam!

Többek között szeretném kifejezni azt a kifejezhetetlen örömömet amikor megvettem Nyírbátorban a 7. havi PC Gurut. A nyaralásom azon napján, mikor mentünk haza, eszembe jutott, hogy: „Hé! Itt van egy üzlettel arrébb az újságos, venni kéne PC Gurut, mert már rég nem vettem!". Na ennek hatására elmentem anyával (nála volt a lovetta), és megvettük a Gurut. Azt hittem álmodok, mikor az Alan Wake dobozos változatát láttam a magazin átlátszó borítása alatt. Azt terveztem, hogy addig ki sem nyitom a magazint míg haza nem érünk, és ha otthon vagyunk, feltelepítem a játékot (hát mi mást is csinálhatnék vele), de nem így lett, másnap tettem fel az Alan Wake-et. De nem ez a lényeg hanem az, hogy még aznap este megnéztem a legjobb barátommal a magazint (először odaadtam neki, hogy ő olvassa el), de mikor hozzám került és eljutottam a Játékmentőöv rovatig (húú, már most megnőtt a szívverésem gyorsasága az izgulástól!), megláttam első üzenetet: World of Warcraft. Jó elolvasom, én is WoW-ozok, de mikor elkezdtem olvasni, déja vu-t éreztem, és rádöbbentem, hogy EZ AZ ÉN ÜZENETEM! Felkiáltottam a barátomnak: MÁTÉ, BENNE VAGYOK A PC GURUBAN! El sem tudjátok képzelni, mekkora ÖRÖMÖT éreztem akkor (és még most is), és elterveztük, hogy ennek megünneplésére egy egész estét fent leszünk és hárman (a barátomnak van egy testvére) megiszunk 9 liter ásványvizet. Már csak azt kell kitalálnunk, hogy mikor ünnepeljünk.

ADAM

Sosem gondoltam volna, hogy 9 liter ásványvíz elfogyasztása már valódi ünneplésnek számít, de azt hiszem, még mindig jobb így, mintha 9 liter pálinkát fogyasztanátok el – ráadásul a 40 fokos átlaghőmérséklet mellett még jót is tesz, ha sok vizet isztok. Arra viszont már nem is merek gondolni, hogy milyen ünneplés lesz, ha meglátod, hogy ismét bekerültél a Guruba. Remélem nem 18 liter ásványvíz elfogyasztása lesz az ünneplés csúcspontja. :)

A PC.GAMES NYOMÁBAN

Szia Miguel!

Amikor legutóbb mentem az új Guruért, akkor vettem észre az újságárusnál egy másik újságot, a PC Gamest. Persze meg is vettem egyből a Guru mellé. Amikor hazaértem, kibontottam mindent és (2 újság volt benne) láttam, hogy ez a PC.Games nem egy mostani darab, mivel 2005/7-8-as számokat kaptam meg benne. Örültem neki, hogy olyan személyes kedvenceim tesztjeit olvashatom, mint a NFS: Most Wanted, a SC: Chaos Theory, vagy a PoP: The Two Thrones. Valójában arra lennék kíváncsi, hogy mi ez az újság, mert akárkit megkérdeztem, nem hallott róla. Mindezek mellett én nagyon örültem a PC.Gamesnek, és Kredenc néven is láttam cikkírót, aminek szintén örültem, és még annyit szeretnék kérni, hogy írjátok meg, hogy ez nem a régi PC Guru, mert sok ismerősöm azt bizonygatja, hogy ez Guru, de biztos vagyok benne, hogy nem az. Köszi szépen!

TOMI

Egy biztos: a PC.Games nem a régi PC Guru, mert a PC Guru régen is PC Guru volt. A másik magazinról annyit tudok, hogy 2001 októberében indult, 2005 végén szűnt meg, és bizony]{redenc kollégánk is rendszeresen írt oda cikkeket, sőt még Tika is *(sokat tudnék mesélni róla... :) –]{redenc)*. Az viszont már rejtély számomra, hogy miképp került az újságárushoz 2005-ös újság. Persze nem jártál rosszul vele, hiszen voltak cikkek a kedvenc játékaidról, és ennek köszönhetően bekerültél a Levrovba is!

Ennyi volt a Levrov mára, zárul Bate mókatára. Ti viszont írjatok nekünk augusztusban is! >>> levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE

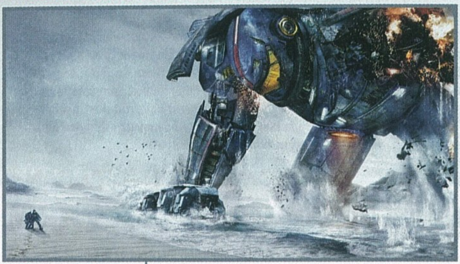
Kedves Bate!

Régóta nem vettem a Gurut (cirka 6 éve), de mikor a Facebook oldalatokon megláttam, hogy a júliusi számhoz Alan Wake társul azonnal tudtam: nekem kell ez az újság. Megvallom, kicsit szégyellem is magam amiatt, hogy először csak Mr. Wake miatt akartam beruházni a lapra, ám miután elolvastam megfogadtam: ezentúl minden hónapban megveszem az újságot! A játék fantasztikus. Életem legjobb játékkal töltött órái voltak, míg a játékot végigtoltam, egyrészt figyeltem a történetet – ami szerintem több mint remek –, másrészt pedig idegesen pislogtam a képernyőre, várva hogy mikor támadnak hátba a drága ellenfelek. Emellett rákényszerültem a Steam használatára, amit eddig zsigerből elutasítottam (mert a dobozos játék jobban vonzott), ami nagy hiba volt. Amellett, hogy nagyon felhasználóbarát program, remek leárazásokat lehet kifogni. Jómagam a Summer Sale alatt megvettem a Fallout: New Vegast és a Gunpointot is, amihez Lor tesztje hozta meg a kedvem. Ami pedig a Gurut illeti, remek cikkeket írtok, a júliusiból a kedvencem Chocho Mortal Kombat tesztje, ám a Hardver rovatból az ÁlomPC cikket találtam a leghasznosabbnak, hisz' jelenleg én is gépfejlesztés előtt állok, és szuper tippeket adtatok. Zárásképp annyit, hogy az augusztusi számot már nem csak az American Nightmare miatt veszem és keep up the good work! :)

Laci

Nagyon örülök, hogy ismét az olvasóink között tudhatunk, hálát is rebegtem érte Mr. Wake-nek, ám ezzel együtt a leveled olvasva felmerült bennem a kérdés, hogy hat évvel ezelőtt vajon miért döntöttél úgy, hogy elbúcsúzol a magazintól? Komolyan érdekelne, szóval ha esetleg van egy kis időd, akkor nem bánnám, ha ismét billentyűzetet ragadnál, és megírnád nekünk. Emellett most már szinte biztos, hogy nem mosom le magamról, hogy pénzt kapok a Valve-tól, amiért minden hónapban a Steamet éltetjük, de nincs mit tenni, tényleg nagyon szeretjük ezt a rendszert (és emellett persze azzal is tisztában vagyunk, hogy nem mindenkinek jön be). Apró érdekesség egyébként, hogy én is Lor cikkének hatására vettem meg a Summer Sale alatt a Gunpointot, így már nyugodtan állíthatom, hogy remek döntés volt bevenni a csapatba ezt a leányt!

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót és egy PC-s F.E.A.R. 3-at ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!



TŰZGYŰRŰ

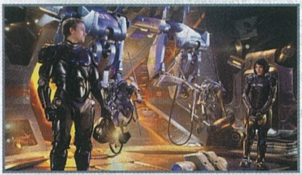
ADATOK

RENDEZŐ
Guillermo del Toro

SZEREPLŐK
Charlie Hunnam, Idris Elba, Rinko Kikuchi, Charlie Day, Burn Gorman

HOSSZA
131 perc

Még csak augusztus van, de az idei év legostobább filmjét már megtaláltuk a Tűzgyűrű képében. A Guillermo del Toro rendezte alkotással persze nem az a probléma, hogy egy hatalmas zagyvaság, hiszen mit is várhatnánk egy olyan mozitól, amiben az óceán mélyéről támadó ocsmány lényekkel szemben hatalmas robotokat vet be az emberiség. Nincs ezzel baj, elvégre a nyári blockbuster-szezonban pont azért ülünk be a hűvös mozitermekbe, hogy egy kicsit kikapcsoljuk az agyunkat, és átadjuk magunkat egy látványos őrületnek. A Tűzgyűrű első öt percében még nagyon úgy tűnik, hogy megkapjuk, amire vágyunk, hiszen pergő és izgalmas képsorok vázolják fel számunkra az alapkonfliktust. Aztán a felvezetést követően beindul a „sztori" és ezzel együtt a lejtmenet: borzasztóan egysíkú karakterek szájából elképesztően nevetséges dialógusok buggyannak ki, kellemetlenül gagyi konfliktusok egész sorát kell végignéznünk, és az első óra derekán azért imádkozunk, hogy végre történjen már valami. Persze abban sincs köszönet, mikor végre megkapjuk az akciót, mert valami megmagyarázhatatlan oknál fogva az alkotók úgy döntöttek, hogy csakis éjszaka, vagy az óceán mélyén eresztik egymásnak a túlvilági- és gépszörnyeket, így pont a lényeg, az akció veszik el a sötétkék masszában. A Tűzgyűrű a bugyutasága ellenére is lehetett volna az idei nyár legütősebb alkotása, de ismét csak egy összecsapott ötlethalmazt kapunk, néha fájóan gyenge kivitelben.



Az alapötlet hiába butuska, volt benne potenciál, és a hatalmas robotok is királyok.

GURUMÉRLEG

A sztori nevetséges, a színészek gyengék, a film közepe teljes unalom, és a látvány elvész a sötétben.

VASEMBER 3

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray
3D Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BR: 6.990 Ft
3DBR: 9.990 Ft

MEGJELENÉS
szeptember 4.

A Vasember harmadik része nemcsak a nagyvilágban, de Magyarországon is igen nagy siker lett, így nem csoda, hogy a hazai forgalmazó a lehető legszélesebb skálán szeretné eljuttatni a nézőkhöz Tony Stark legutóbbi kalandját. A Vasember 3 ennek köszönhetően elérhető lesz sima DVD- és Blu-ray kiadásban, jön a duplalemezes 3D Blu-ray (ahol a második korong a sima 2D-s verzió), illetve egy online shopban megvásárolható lesz a fémdobozos BR kiadás is, igaz, meglehetősen horribilis, 12.990 Ft-os áron. A csomagok közül a legszerényebb természetesen a DVD-s kiadás, ezen ugyanis a film mellett csupán egy kisfilmet (Támadás az Air Force One ellen) és egy exkluzív Thor 2 előzetest találhatunk. A Blu-ray változatok szerencsére ennél jóval bővebb extra felhozatallal várják a vásárlókat, hiszen ezeknél a DVD-n található bónuszok mellett látható lesz plusz két kisfilm (az egyik a Carter ügynök, ami az Amerika Kapitány női főszereplőjét veszi újra elő), kimaradt és bővített jelenetek, bakiparádé, sőt, még egy audiokommentár (Drew Pearce és Shane Black közreműködésével) is helyet kapott az összeállításban. Vasember-rajongóknak természetesen kihagyhatatlan ajánlatról van szó, lévén a második résszel ellentétben a harmadik már-már zseniálisan jó lett, ott a helye a gyűjteményben, és az extrák is remekül kiegészítik az élményt.

Négyféle kiadás, az extrák érdekesnek tűnnek, és már a film önmagában megéri, hogy beszerezzük.

GURUMÉRLEG

A DVD-s kiadás nem kap fémdobozt, és a különleges Blu-ray verzió is kegyetlenül drága.

JÖN A BATMAN/SUPERMAN FILM

NEM CSAK CAMEO LESZ

Az idei Comic-Con számos meglepetést tartogatott, de kétségkívül a legérdekesebb bejelentést a Man of Steel alkotói tették, akik elárulták, hogy a folytatásban már nemcsak Superman fog szerepelni, de Batman is – és a Sötét Lovag nemcsak feltűnik majd a vásznon, hanem ő lesz a másik központi karakter! Az Acélember főbb karakterei visszatérnek, ismét Henry Cavill lesz Superman, a bemutató 2015-ben várható, de azt még nem tudni, hogy ki ölti majd magára a Denevérember jelmezét.

AGE OF ULTON

MEGVAN A BOSSZÚÁLLÓK 2 FŐELLENFELE

Természetesen nem lett volna Comic-Con a Comic-Con, ha nem derült volna fény néhány infóra a második Bosszúállók-filmmel kapcsolatban. A 2015-ben érkező folytatásnak megvan a végleges címe is: Avengers – Age of Ulton. A főellenfél tehát egy mesterséges intelligencia lesz, aki a képregényekben egy elpusztíthatatlan adamantium-páncélban kapott helyet. A részletek még homályosak, de az már biztos, hogy Ultron elszabadulásának valahogy köze lesz a korábbi Marvel-filmekhez.

XXX 3

VIN DIESEL ÚJRA A FEDÉLZETEN

Az XXX első része még akkor készült, mikor Vin Diesel nevével el lehetett adni egy filmet, ám a második felvonásnál már annyi gázsit kért, hogy a stúdió inkább egy új színészt szerződtetett le a főszerepre. A folytatás hatalmasat hasalt, és úgy tűnt, lőttek a sorozatnak, ám most, hogy Diesel karrierje már nagyjából csak a Halálos Iramban folytatásokból áll, az akciósztár úgy döntött, lehet, hogy mégis elvállalná az XXX harmadik epizódját. A kérdés persze az, hogy valaki egyáltalán kíváncsi-e egy újabb részre...?

JOHN SCALZI

Az utolsó gyarmat

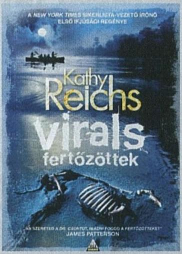
regény • Agave Könyvek

Fél év sem telt el a Szellemhadtest megjelenése óta, de máris kezünkben tarthatjuk a Vének háborúja sorozat következő kötetét. Scalzi hozza a megszokott minőséget, újabb izgalmas regényt kaptunk tőle. Ezúttal újra a nyolcvanadik évét taposó John Perryről olvashatunk, aki bár zöld bőrét és a Gyarmati Véderőt lecserélte egy farmra az egyik gyarmatbolygón, hamar kiderül, hogy nem ez volt élete legjobb döntése.

KATHY REICHS

Virals – Fertőzöttek

regény • Fumax Kiadó

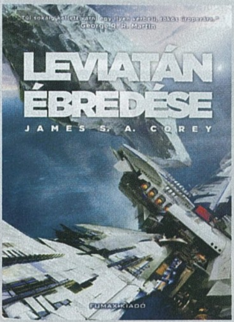


Kathy Reichs neve talán ismerős lehet, ő és a regényei inspirálták a Dr. Csont (Bones) címet viselő sorozatot. Most megjelent könyve a fiatalabb korosztálynak szól, a főszereplő Dr. Brennan unokahúga és annak barátai, akik egy kutatólaborból kiszabadított kutyakölyök miatt megfertőződnek egy kísérleti vírustörzzsel. A fertőzés miatt módosul DNS-ük, frissen szerzett képességeik segítségével pedig egy gyilkos nyomába erednek.

JAMES S. A. COREY

LEVIATÁN ÉBREDÉSE

Fumax Kiadó • 576 oldal • 3995 Ft



A Leviatán ébredése 2011-ben jelent meg eredetileg, abban az évben jelölték Locus- és Hugo-díjra, a Reading List plecsnijét pedig meg is nyerte sci-fi kategóriában – a Goodreads könyves közösségi oldalon azóta szerepel az aktuális heti száz legolvasottabb könyv között a műfajában. Ilyen sikerek után a hazai kiadás nem is annyira meglepő. A James S. A. Corey álnév mögött két írót találunk; egyikük Daniel Abraham, az angol nyelvterület egyik legismertebb fantasyszerzője, akinek neve a Trónok harca kapcsán lehet ismerős, hiszen többek között ő készíti a művek képregény-adaptációját. Társa Ty Franck, aki George R. R. Martin egyik asszisztense, így egy kicsit érthetőbb, miért az ő ajánlása található a borítón. A regény helyszíne a Mars és a Jupiter pályája között található kisbolygóöv, amit a nem túl távoli jövőben az emberiség már gyarmatosított, csakúgy, mint a Holdat, a Marsot és a Szaturnusz holdjait. A fejezetek felváltva mesélik az eseményeket a két főszereplő szemszögéből (mindkét szerző a saját szereplőjét írja). Egyikük egy vízszállító hajó első tisztje, aki egy másik űrjármű vészjelzését követve keveredik bele az egész Naprendszert behálózó politikai játszmába. A másik szál középpontjában a Ceres kisbolygón működő rendfenntartó cég lecsúszott nyomozója áll, ő egy gazdag család eltűnt lányának nyomába eredve találja magát az események sűrűjében. A fordítás jól sikerült, a könyv nagyon olvasmányos, a történet sodró, kevés benne az üresjárat, hamar azon vesszük észre magunkat, hogy a közel hatszáz oldalból már nincs sok hátra. Szerencsére a lezárás nem hagy bennünk hiányérzetet, talán így könnyebb is lesz kivárni a folytatás megjelenését.

KANYE WEST

YEEZUS

Def Jam ➲ 10 szám

Meglehetősen nehéz dolog Kanye Westnél ellenszenvesebb figurát találni manapság, hiszen az úriember az elmúlt évek során tehetséges előadóból felküzdötte magát az önteltség egy olyan szintjére, amit a világon még senki se tudott megközelíteni. A magát Steve Jobshoz és John Lennonhoz is hasonlító West egészen odáig ment, hogy az új, szándékosan alulreklámozott lemezére már írt is egy dalt „Egy Isten Vagyok" címmel – és az az igazság, hogy legyen bármennyire is megosztó és visszataszító emberileg, zenészként továbbra is hihetetlenül tehetséges. A Yeezus talán az eddigi legváltozatosabb és legsötétebb albuma, egy olyan minimalista hangzással, amit a zenei producerkedés élő, két lábon járó istenének, Rick Rubinnak köszönhetünk. A házfalra vetített videóval debütáló New Slaves nagyságához semmi sem érhet fel (főleg a végére rakott Omega-betéttel), de az alig 10 számos mezőnyben mégsem akad olyan dal, ami legalább fele olyan jó ne lenne. Ez az az eset, mikor az egóhoz igazi tehetség is társul – persze mehetne ez önimádás nélkül is...

EZEKET HALLGASD:
New Slaves // Blood On The Leaves // Hold My Liquor

WASHED OUT

PARACOSM

Sub Pop ➲ 9 szám

A „nyári zenének" mondott chillwave csak nem akar kihalni. Az ezredforduló után szárnyra kapott stílus valami csoda folytán eddig elkerülte, hogy slágertermék legyen belőle, és ez várhatóan még jó darabig így is marad, még akkor is, ha olyan (egyszemélyes) zenekar áll be mögé, mint a szintivel feldúsított kikapcsolódást tökéletesítő Washed Out. Az Ernest Greene vezette formáció a legutóbbi lemez óta eltelt két évet nem töltötte tétlenül: az augusztus közepére időzített Paracosm igazi kavalkád lett, amely ötven hangszerrel felszerelkezve vág neki a pszichedelikus hangulattal fűszerezett ismeretlennek. Ez a trip meglehetősen könnyen fogyaszthatóra sikeredett: a hippi korszak nagyjait is felelevenítő korong 9 dalon keresztül utazik térben és időben. Grandiózussága az összetettségében rejlik; nincs olyan szám, amely ne állna minimum 8-10 rétegből, így még a sokadik hallgatásra is lehet új melódiákat, addig nem hallott elemeket találni. Habár klasszikus, zenetörténeti mérföldkő nem lesz belőle, viszont a nyári kánikulához ideális. Csak egy ágy, egy ventilátor és az éjszaka sötétje kell az élvezetéhez.

EZEKET HALLGASD:
It All Feels Right // All I Know // All Over Now

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

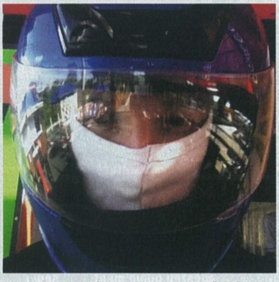
Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **20.500** olvasónk követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZERKESZTŐSÉGI ÉLETKÉPEK

Chris nagyon örül az új videokártyájának...

...Chocho pedig a GTA V poszterének.

Vajon a keleti fronton is ilyenből itták a kávét?



Nem, Bate még nem F1-es versenyző. Még!

GURU AZ INSTAGRAMON ÉS A GOOGLE PLUSON!

Ha szeretnél mindenféle érdekes (vagy esetleg kevésbé érdekes) képeket látni a PC Guru szerkesztőség életéből, akkor nem kell mást tenned, mint az okostelefonodra letölteni az Androidra és iOS-re egyaránt elérhető **Instagram** nevű programot, és rákeresni a **pcgurumagazin** nevű felhasználóra – azok vagyunk mi. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor május óta megtalálhatsz minket a **Google** közösségi oldalán, a **Pluson** is! Ha szeretnél csatlakozni a „köreinkhez", akkor nem kell mást tenned, mint gyorsan megnyitni egy böngészőt, és bepötyögni az alábbi webcímet: **http:// bit.ly/11KdMcY**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngészőbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor tölts le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

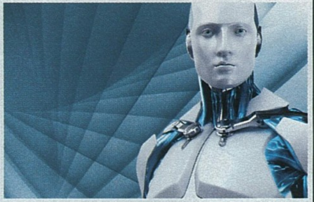
PC GURU LIVE videotesztek

Jöhet hőség, jöhet jég, minket semmi sem állíthat meg, ha videotesztek készítésére adjuk a fejünket! Bár legutóbbi számunk esetében kénytelenek voltunk hanyagolni rovatunkat, mert egész egyszerűen egy deka hely sem maradt DVD-mellékletünkön, most pótoljuk a lemaradást, és öt tétellel próbálunk kedveskedni nektek. Górcső alá vettük a Company of Heroes 2-t, az új Mortal Kombatot, a Remember Me-t, a Deadpoolt, valamint az eszméletlenül hangulatos The Last of Ust. Ezenkívül mozielőzetesekkel is várunk titeket!

JÁTÉKVIDEÓK trailerek

Teljes játékunk barátságos mérete miatt DVD-mellékletünkön rengeteg hely maradt különféle videomatériák felpakolására, melyek megtekintése kellemesen hűsítő lehet ebben a tikkasztó hőségben. Rögtön ott van például három szuperlátványos előzetes a Battlefield 4-ből, és egy 13 perces játékmenet-bemutató az Assassin's Creed 4-ből. Ezenkívül feltettük lemezünkre két várva várt szuperprodukció, a Titanfall és a The Division E3-as bemutatóját is – a két program 2014 legütősebb alkotásának ígérkezik.

TURKÁLÓ szoftverek



Felhasználói programokat tömörítő Turkáló könyvtárunkban sok hasznos, friss verziószámú, ingyenesen használható program lapul. Akadnak ott remek képnézegető programok, mint például Chris kedvence, a Fastone Image Viewer vagy az Irfanview, de akár olyan ingyenes CD/DVD író progit is találhattok, mint az Ashampoo Burning Studio. Ezenkívül hasznos rendszerkarbantartó, optimalizáló és biztonsági szoftverek is megtalálhatók lemezünkön, a szokásos ESET Smart Security mellett.

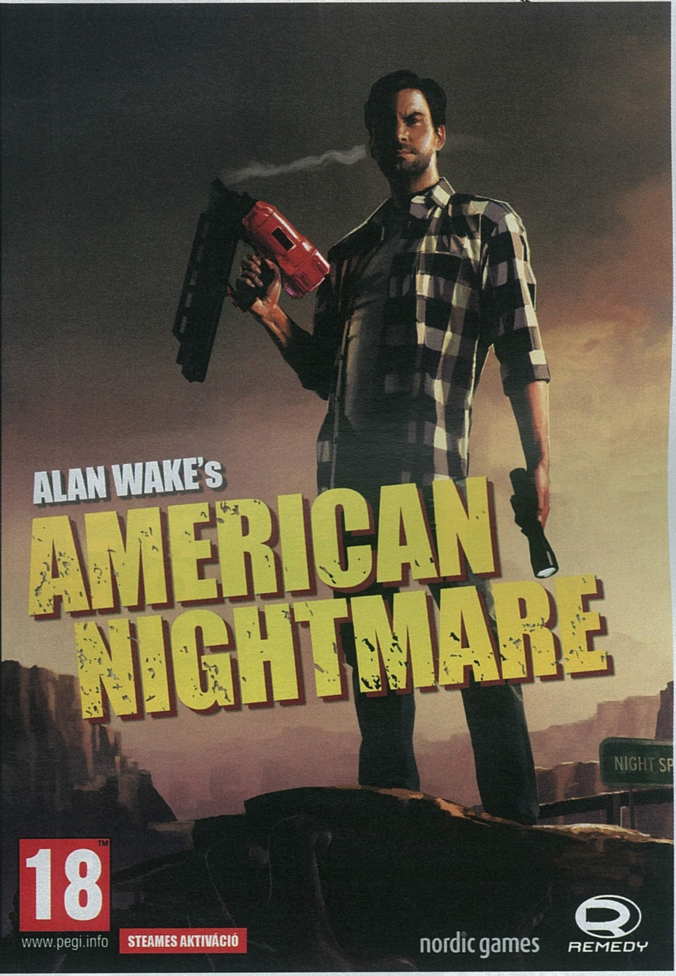
PC GURU EXTRA ingyenes játékok

A különféle farmolgatós, felhőkarcolós, szemeteskocsis, és ki tudja, milyen szimulátorok után körülnéztünk, melyek azok az ingyenesen letölthető tételek, melyek a legnagyobb döbbenetet váltják ki szerkesztőségünk sokat látott tagjaiból. Így akadtunk rá a golflabda szedegető autó szimulátorra, a robotporszívó-szimulátorra, valamint a véres űrhajón tevékenykedő takarítószemélyzet-szimulátorra. A programokat megtaláljátok DVD-mellékletünk játékok könyvtárában – sok sikert, és jó szórakozást a kipróbálásukhoz!

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Company of Heroes 2 • Deadpool • Mortal Kombat Komplete Edition • Remember Me • The Last of Us

PC guru DVD ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE 2013/08



Wasteland 2

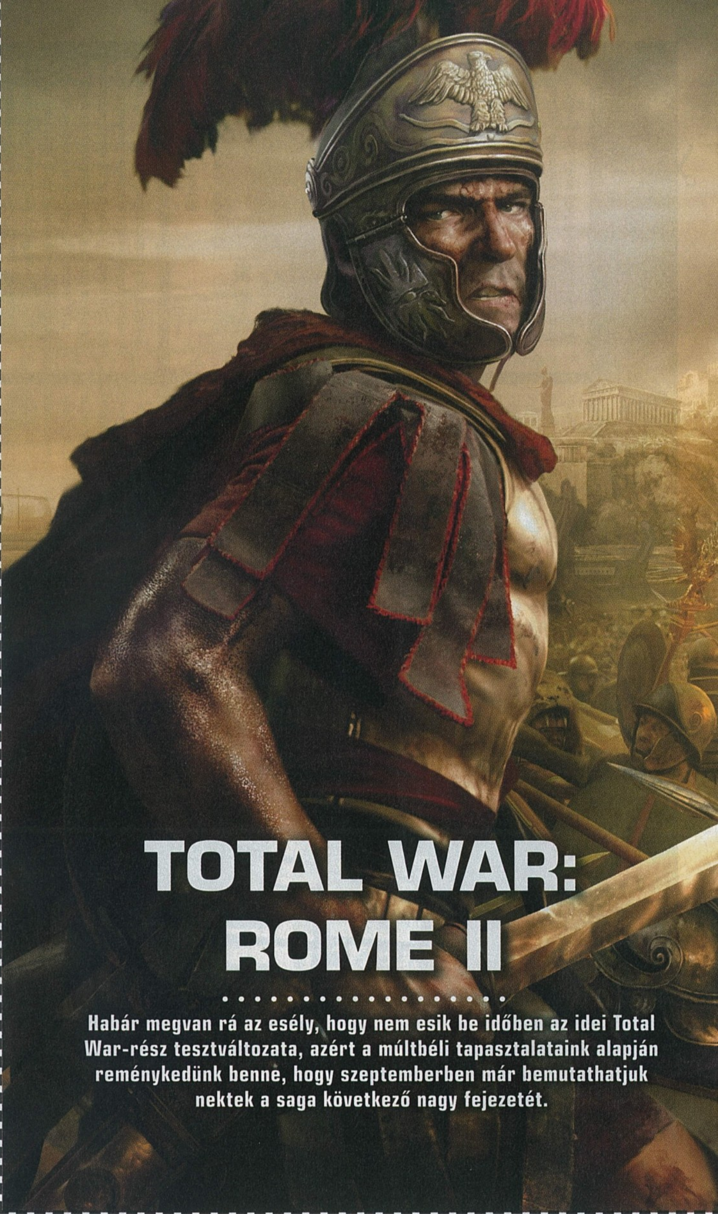
ELŐZETES Habár az eredetileg tervezett időpontban, októberben nem fog megjelenni minden idők egyik legsikeresebb és legnépszerűbb Kickstarter-kezdeményezésének gyümölcse, ez nem akadályoz meg minket abban, hogy még a kiadás előtt elmerüljünk a Senkiföldje kalandjaiban. A Shadowrun Returns után nem is lehet kérdéses, hogy ez is fantasztikus élmény lesz!

Battlefield 4

ELŐZETES Jelen sorok írásakor az alfaváltozat még csak pár kiváltságos játékos birtokában van, viszont mire beköszönt a szeptember, már egészen biztos, hogy közelebbről is meg tudjuk nézni, milyen és mennyi újdonságot hoz a Battlefield 4. Kieresztjük Christ a csatatérre, hogy a maga objektív módján mesélje el az élményeit.

The Bureau: XCOM Declassified

TESZT A Firaxis diadalmenete után nem is kérdéses, hogy az XCOM-sorozat visszatért a köztudatba, azonban a Bureau viharos múltja miatt még mindig nem lehetünk biztosak abban, hogy nemcsak egy sima akciójátékot kapunk, hanem egy méltó XCOM-epizódot.



TOTAL WAR: ROME II

Habár megvan rá az esély, hogy nem esik be időben az idei Total War-rész tesztváltozata, azért a múltbéli tapasztalataink alapján reménykedünk benne, hogy szeptemberben már bemutathatjuk nektek a saga következő nagy fejezetét.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 12-ÉN

JELENIK MEG!

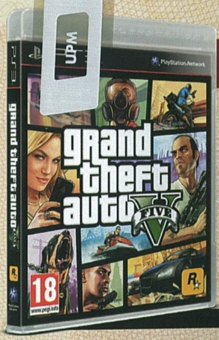
GTA V

előfizetési akció

KONZOLOS JÁTÉK A PC GURU ELŐFIZETÉS MELLÉ!

XBOX 360-as verzió:

EGYHAVI előfizetéssel	14.490 Ft
NEGYEDÉVES előfizetéssel	16.490 Ft
FÉLÉVES előfizetéssel	20.990 Ft
ÉVES előfizetéssel	27.990 Ft



PLAYSTATION 3-as verzió:

EGYHAVI előfizetéssel	14.490 Ft
NEGYEDÉVES előfizetéssel	16.490 Ft
FÉLÉVES előfizetéssel	20.990 Ft
ÉVES előfizetéssel	27.990 Ft

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a PC Guru Online!

www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SAINTS ROW
IV
COMMANDER IN CHIEF PACK
A készletek erejéig Commander in Chief Pack ajándék DLC-vel!
2013. augusztus 23.
www.saintsrow.com
volition
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC
DVD ROM
DEEP SILVER
© 2013 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Developed by Deep Silver Volition, LLC. Saints Row, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PSN", and "PS3" aretrademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Magyarországon forgalomba hozza: CENEGA Hungary Kft., 1021 Budapest, Budakeszi út 91.